AINA KAIKKI PELISSÄ

SUPER POWER

PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY COLOR • PLAYSTATION2 • DOLPHIN

#6
Kesäkuu 2000
HINTA: 29 MK

TEKKEN TAG TOURNAMENT

JAETTU ILO ON KAKSINKERTAINEN ILO

METAL GEAR SOLID II

SARJAN UUTUUSPELI

RIDGE RACER V

NAMCO PAINAA KAASUA

PELIHAASTATTELUSSA FINTELLIGENS

PLAYSTATION2

TESTASIMME KONSOLIA JA ENSIMMÄISIÄ PS2-PELEJÄ

ARVOSTELUISSA: Resident Evil: Code Veronica • N-Gen Racing • Rally Masters • Micro Maniacs • Need for Speed: Porsche 2000 • Wario Land 3

ENNAKOT: Tony Hawk's Skateboarding 2 • Card Hero • Quark • World Touring Cars • Danger Girl

PAL.VKO 2000-27 00006
6 414887 689946
768994-00-06

Lätsää Tampereen kiälellä!

Käy ostamassa kikkarilta tai kirjakaupasta!

EGMONT
KUSTANNUS

IDÄN IHME

Se jyrää meitin! Tällä kertaa kyseessä ei onneksi ole Tuntemattoman malliin suoraan päälle koliseva panssarivaunu vihamielistä jalkaväkeä kyydissään, vaan markkinat vallannut pelikonsoli. Kyseessä on idän ihme - PlayStation2. Pitkään ja hartaasti odotetun konsolin uskotaan olevan ensimmäinen askel kohti tulevaisuuden viihdekeskusta, joka pitää sisällään kaiken tarvittavan alkaen CD-soittimesta DVD-asemaan ja Internet-yhteyteen. Japanissa tämä tekninen taidonnäyte myi kahdessa päivässä lähes miljoona kappaletta - tätä voimaa on mahdotonta sivuuttaa. Vastaavanlaista ryntäystä odotetaan Euroopassakin, mutta H-hetkeen on vielä matkaa. Meidän on odotettava yhä.

Sony ei ole vieläkään julkistanut tietoa siitä, milloin myös me länsimaiden asukit pääsemme osallisiksi idässä riehuvasta PlayStation2 -maniasta. Helpotamme sormiaan jännityksestä pureskelevien pelaajien tuskia kertomalla lehdessämme kesän ja syksyn mittaan kaiken tarvittavan itse superkonsolista ja sen tulevaisuudesta. Maistiaisia kaikesta tästä saat jo tässä numerossa - Testasimme PlayStation2:ta ja haastattelimme *Ridge Racer V:n* ja *Tekken*-sarjan takaa löytyviä henkilöitä. Näiden henkilöiden harteilla lepää raskas taakka - heidän on todistettava omilla tuotteillaan konsolin kelvollisuus. Tietä on aina raskasta avata, mutta jonkun on tehtävä se.

Tietä avataan hartiavoimin muuallakin pelimaailmassa. Tämä pätee juuri nytkin, lukiessasi tätä. Super Power tulee edelleenkin raivaamaan sinulle tietä. Me testaamme pelit ja konsolit sekä tarjoamme sinulle haastattelut ja raportit pelimaailman tapahtumista ja myrskyistä, evästäen sinua arvokkain neuvoin omia seikkailujasi varten. Astu laivaan ja ole turvallisella mielellä - Super Power on taitava luotsi karikkoisillakin vesillä.

VEIKKO MALMBERG

SUPER POWER: Ilmestyy 12 kertaa vuodessa

JULKAISIJA: Egmont Kustannus Oy Ab

TILAAJAPALVELU:
Tilaukset ja osoitteenmuutosasiat
Puh. 03-225 1943, Fax 03-225 1955
Tilaushinta: 258 mk/vuosi (kestotilaus),
278 mk/vuosi (määräaikaistilaus)

TOIMITUS:
PL 317, 33101 Tampere
Puh. 03-273 8111, Fax 03-273 8287
E-mail: superpower@egmont-kustannus.fi
Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista, emmekä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin. Sähköpostit, kirjeet ja faksit ovat tervetulleita.

PÄÄTOIMITTAJA: Marjaana Tulosmaa

TOIMITUSKUNTA:
Veikko Malmberg
Jukka Torvinen, Iska Ruohonen
Anna Pertola, Esa Toivonen
Hetta Puustinen

KANSAINVÄLINEN TOIMITUSKUNTA:
Tobias Bjarneby, Martin Johansson,
Micke Weichbrodt, Anna Clason
Lena Laurén, Louise Bååth
Lovisa Lundström, John Carling
Daniel Grigorov, Mats Lundgren
Jonas Svensson

TAITTO: Kimmo Torvinen / Toto Prod.

MARKKINOINTI: Jarmo Ojanen

ILMOITUSMYYNTI:
IceMedia
Puh. 09-7002 9910
Fax 09-755 4438

PAINOPAIKKA:
Alprint Rahola
ISSN 1237-1319

© 2000 Atlantic / Egmont
All rights reserved.
All trademarks and copyrights are recognized.

20

RIDGE RACER V

16

PLAYSTATION2

SISÄLLYS

10 TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2

10 CARD HERO

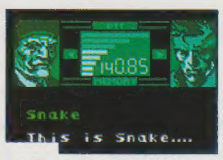
11 DANGER GIRL

12 FINTELLIGENS

26 TEKKEN TAG TOURNAMENT

38 RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

40 N-GEN RACING



42 METAL GEAR SOLID

44 EVERYBODY'S GOLF 2

45 WINBACK

46 RALLY MASTERS

48 ECW: HARDCORE REVOLUTION

49 NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

50 MUPPET RACEMANIA

51 MEDIEVIL 2

52 MICRO MANIACS

54 ODDWORLD ADVENTURES II

54 SPIROU

56 WARIO LAND 3

57 STREET SKATER 2

61 LUNAR 2: ETERNAL BLUE SAGA

8 HYPE

Metal Gear Solid II ■ Game Boy Advance ■ Wipeout Fusion ■ Lara Croftin kuulumisia

10 ENNAKOT

Tony Hawk's Skateboarding 2 ■ *Card Hero* ■ *World Touring Cars* ■ *Quark* ■ *Danger Girl*

12 FINTELLIGENS

Räppijäbät lippa vinossa – syynä konsolipelit.

16 PLAYSTATION2

Lähtölaskenta on alkanut! Testasimme tulevaisuuden konsolia.

20 RIDGE RACER V

Tulevaisuuden racing-peli? Testasimme uutta *Ridge Raceria* ja haastattelimme sen tekijöitä.

26 TEKKEN TAG TOURNAMENT

Tulevaisuuden mätkintää? Testasimme uutta *Tekkeniä* ja jututimme pelin tekijöitä..

60 RPG

Capcom julkaisee 24-osaisen roolipelin. Mitähän tästä seuraa?

ARVOSTELUT

NINTENDO 64
45 Winback

GAME BOY
55 F1 World Grand Prix II
42 Metal Gear Solid
54 Oddworld Adventures II
54 Spirou
56 Wario Land 3

DREAMCAST
38 Resident Evil: Code Veronica

PLAYSTATION
59 4x4 World Trophy
44 Everybody's Golf
58 Jackie Chan's Stuntmaster
51 Medievil 2
52 Micro Maniacs
50 Muppet RaceMania
40 N-Gen Racing
49 Need for Speed: Porsche 2000
46 Rally Masters
48 ECW: Hardcore Revolution
58 Star Ixiom
57 Street Skater 2

VAKITUISET

6 POSTIA
52 PELIUUTUUDET
87 ARVOSTELUT
90 LISTA
93 KYSYMYKSET JA VASTAUKSET

Postia

Super Power toivottaa lukijoiden kirjeet tervetulleiksi: osallistu debattiin sivuillamme! Osoite on **Super Power/ Lukijakirjeet, Egmont Kustannus, PL 317, 33101 TAMPERE tahi superpower@egmont-kustannus.fi**

Kovasti värikästä on kirjetulva tälläkin kertaa ollut, mistähän mahtanee johtua? Nettiosoitteemme oli muuten huhti-toukokuun vaihteessa parisen viikkoa poissa käytöstä huoltotöiden vuoksi. Syvä pahoittelumme asian johdosta. Mutta nyt voitte taas lähestyä toimitusta netin, eriväristen kirjeiden, kuvien, älämölön, mokelluksen, saastamoisten, kliseiden, pomppupallojen, puhekuplien, vesihiihdon ja ties minkä muun välityksellä ihan vapaasti. Ai niin, runojakin kannattaa tänne toimitukseen lähetellä jos siltä tuntuu.

Arvoisa Super Powerin väki

Haluaisin sanoa pari sanaa lehdestänne. Saisiko lehteenne enemmän animea / mangaa ja bittipoppia. Olen ollut tilaajanne alusta lähtien ja nyt päätin kirjoittaa. Olen manga- ja anime-fani joten toivoisin niitä lehteenne ehdottomasti. Minulla olisi myös pari parannusehdotusta. Voisiko lehtenne julkaista yhden rompun per vuosi, jossa olisi vuoden lehden asiat ja vähän extraa. Saisiko nämä kysymysjuttusivut alkuun ja mainokset loppuun ja viimeiselle sivulle voisi laittaa mitä ensi numerossa on (kuten ennenkin). Jakakaa lehtenne lokeroihin eli Nintendo-asiat peräjälkeen ja sit PS-asiat jne. Nro 4 / 2000 oli melkein täydellinen. Sitä kun muutetaan näillä niin lehtenne on entistä täydellisempi. Vielä kun saisi entisen arvostelusysteemin takaisin, niin olisin tyytyväinen koska olin jo tottunut entiseen systeemiin.

Kysymyksiä

1. Mitä peliä Loviisa ja Topi suosittelisivat minun seuraavaksi hankkivan. Tykkään Tetriksestä, FF-sarjasta, pokemon blue/redistä, Mario-sarjasta ja Metroidista.
2. Voisiko lehteenne saada myös pelien hinnat, kun arvostelette niitä?
3. Kumpi konsoli minun kannattaa hommata: PS2 vai Nintendo 128?
4. Voisitteko järjestää pelisuunnittelukilpailun, jossa pitäisi pelin idea esitellä paperilla?
5. Mihin ja kenelle kannattaa lähettää peli-idea jos sellainen on, entäs miten sen saisi lisensoitua, että saisi nimensä lopputeksteihin?

PS: Jatkakaa samaan malliin

PIKACHU-FANI VM80

Animea / mangaa yritetään julkaista aina kun sivut sen sallivat. Enemmistö lukijoista piti kuitenkin esim. peliarvosteluja ja isompia haastatteluja parempina vaihtoehtoina, joten emme voi heitäkään hyljätä. Uudesta arvostelusysteemistä on tullut kommentteja sekä puolesta että vastaan, kuitenkin enemmän puolesta. Siksipä pitäydymme ainakin toistaiseksi siinä. Muut ehdotuksesi taidammekin esitellä taitavalle taiteilija-taittajallemme. Hän tapaakin aina sanoa että taitto ensin, huvit vasta sitten.

Vastauksia

1. No tietysti uudet Final Fantasyt, Pokemon Stadium, Donkey Kong 64 ja vaikkapa Magical Tetris Challenge.
2. Voisi, mutta koska pelien hinnat kuitenkin yleensä hieman vaihtelevat liikkeestä riippuen olisi hyvin vaikea sanoa tarkkaa hintaa kullekin pelille. Olet ehkä itsekin huomannut että uudet pelit esim. Playstationille maksavat yleensä 300-400 markkaa ja Nintendo 64:lle noin 400-600 markkaa.
3. Tällaisiin kysymyksiin on aina pakko vastata näin: Jos mahdollista, osta molemmat!
4. Kyllä voisimme ja onhan siitä ollut puhettakin aina silloin tällöin lehden palstoilla.
5. Luulisi, että suoraan isoille pelitaloille. Netistä löytyy varmasti osoitteet ja ehkä jotain ohjeitakin. Koita ja kerro meille onnistuitko!

SUPO

Suosikaa alkuperäisiä!

Lehdessä oli ilmoitus 120-paikkaisesta Playstationin muistikortista 149mk. Ilosta hyppien menin pelikauppaan ja ostin kyseisen tekeleen. Kotona avasin paketin ja asetin kortin koneeseen. Siitä ongelmat alkoivat. En tiennyt miten hypättiin megalta toiselle, ei ollut ohjekirjaa mukana ja muistikortti oli niin tukevasti paikoillaan, ettei sitä meinannut saada pois. Ajan kuluessa opin, että mega vaihtui painamalla select + L1/R1. Kun kortti oli vasta puoli vuotta vanha ei mega enää vaihtunut, vaan näytössä vilkkui F-kirjain. Kun olin kuukauden pelaamatta jotain peliä olivat sen tallennukset hävinneet. Otin kortin pois käytöstä, mutta kun taas puolen vuoden jälkeen kokeilin sitä, ei kortilla ollut yhtään tallennusta. Sonyn alkuperäisillä muistikorteilla ei ole koskaan ollut vastaavanlaisia ongelmia. Vaikka ne ovatkin kalliimpia, eivät ainakaan tallennukset katoa. Tehkää kuten minä, suosikaa vain alkuperäisiä Sonyn muistikortteja!

T: Something behind the corner

Näin teemme!

SUPO

Morjens!

1. Milloin se Perfect Dark tulee Suomeen? Kaupassa väitetään sen tulevan vasta kesäkuussa mutta SuPossa toukokuun 18. päivä.
2. Ei kai N64 todella väisty Playstationin tieltä? Olen kuullut huhuja.
3. Milloin ja millainen Resident Evil Zero on? Tarkka julkaisupäivä.
4. Onko N64:lle tulossa muita lisälaitteita kuin Transfer Pak?

Joanna

1. Toivoaksemme se on jo ilmestynyt tämän lehden tullessa kauppoihin.
2. Vanhat yleensä väistyvät uusien ja parempien tieltä. Mutta jos tarkoitit sitä, väistyykö N64 PS1:n tieltä niin näinkin saattaa käydä. Pleikkareita on ainakin täällä Suomessa paljon enemmän kuin N64:sia.
3. Se on jatko-osa suositulle Resident Evil-sarjalle. Tarkasta julkaisupäivästä ei tätä kirjoitettaessa vielä ole tarpeeksi tietoa.
4. Ei tällä tietoa.

SUPO

Kuukauden PowerPiirros

Tämän erittäin korkeatasoisen kuvan lähetti Maiju Ihalainen Järvelästä! Palkinto on matkalla!

Heips!

Lukijakirjeissä vastasitte jollekulle, että sekä *Final Fantasy VII, VIII* että *Anthology* toimivat hyvin Playstation2:ssa. Unohditte mainita, että maakoodit pätevät myös PS2:ssa, eli eurooppalaisella, muuttamattomalla PS2-laitteella ei voi pelata amerikkalaista *Final Fantasy Anthologya.* Muuttamaton USA-PS2 taas ei pyöritä eurooppalaisia pelejä.
Muuten, oliko tosiaan SNESille jokin muukin *Mario Kart* kuin *Super Mario Kart*? Väititte niin edellisissä lukijakirjeissä.

Forcelord

Hyvä huomio, aina sitä jotain unohtuu mainita. Kieltämättä vastaus *Kart*-kysymykseen oli hieman sekava. Vastauksessa tarkoitettiin, että *Mario Kart 64* Nintendo 64:lle on samanlainen kaahailupeli kuin SNES:in *Super Mario Kart.* Super Nintendolle EI ole ollut muuta *Mario Kart*-peliä, kuin *Super Mario Kart* ja NESille ei minkäänlaista *Kart*-peliä. Kysymys ja vastaus siis koskivat hieman eri pelejä.
Hyvä, että huomasit ja pahoittelumme väärinkäsityksen johdosta.

SUPO

Moi SP!

Lehtenne on oivallinen. Minulla on muutama kysymys Pokémonista. 1. Onko Pokémon Yellowissa uudenlainen juoni? 2. Onko Yellow-versiossa hoidettavassa Pokémonissa kyse samasta vanhasta hahmosta? 3. Kun peli tallennetaan, tallentuuko sen Game Boy -konsolille vaiko pelikasetille? 4. Milloin keräilykortteja saa kaupoista?

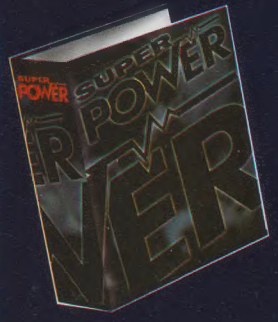
Riku

Moi Riku!

1. Yellowin juoni on sama kuin Red- ja Blue-versioissakin. 2. Pikachu saattaa olla sinun puolellasi näytöllä jo alussa, mutta yleisesti ottaen kyse on samoista kerättävistä hirviöistä. 3. Kaikki tallennetaan pikku pariston avulla, joka on pelikasetissa.
4. Onhan niitä ollut jo useamman kuukauden ajan saatavilla, joten eikun keräämään vain.

SUPO

Tilaa NYT!
SUPER POWERIN
upea lehtikansio!



vain 39,-
(+ postikulut 29 markkaa)

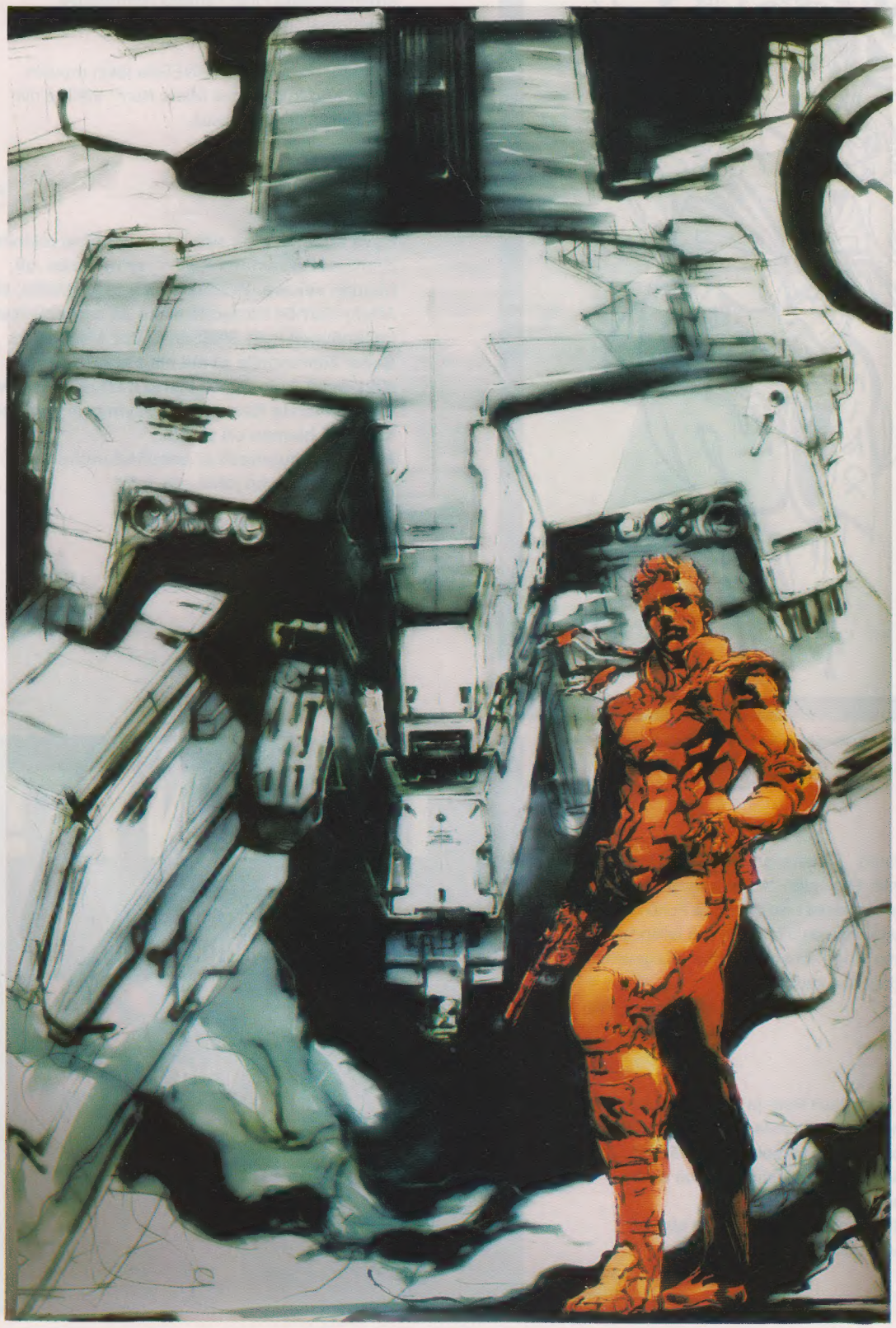
TILAUKSET POSTIKORTILLA
Super Power kansiotilaukset /
Egmont kustannus Oy
PL 317, 33101 Tampere
SÄHKÖPOSTILLA
erika.haapanen@egmont-kustannus.fi

HYPE

SNAKEN PALUU

UUSI METAL GEAR PLAYSTATION2:LLE

Super Power onnistui haastattelemaan Hideo Kojimaa ja onkimaan selville faktoja PlayStation2:lle ilmestyvästä *Metal Gear*-sarjan uusimmasta edustajasta. Herra Kojima oli niin hyvällä tuulella haastatellessamme häntä, että hän yllättäen singahti takaisin huoneeseensa ja palasi 15 minuuttia *Metal Gear Solid*-videosekvenssejä sisältävän videokasetin kanssa. *Metal Gear Solid* on hienoin tähän mennessä PlayStation2:lle tehty peli. Solid Snakea erilaisissa kentissä jahtaavat, infrapunalasein varustautuneet kommandosotilaat saavat pelaajan haukkomaan henkeä realistisuudellaan. Pelin mielenkiintoinen juoni käsittelee New Yorkia, jota häikäilemätön terroristiryhmittymä pitää rautaisessa otteessa. Seikkailu alkaa hirmumyrskyyn joutuneessa laivassa, missä Solid Snake yllättää vihollisensa ja kukistaa tämän armottomassa taistelussa. Tämän jälkeen hän raahaa huonoonnisen terroristin ruumiin piiloon. Subjektiivinen näkövinkkeli on uutta, ja se helpottaa taistelukohtauksien hahmottamista. Myös Snake itse on huomattavasti paremman näköinen sekä olemukseltaan että liikkeiltään. Toinen mielenkiintoinen piirre on se, että yllättäessään vihollisen ja pakottaessaan tämän luovuttamaan aseensa voi Snake päättää, kannattaako vihollinen eliminoida vai ainoastaan tyrmätä ja piilottaa. Peli on äärimmäisen yksityiskohtainen, ja jopa kaikki lattialle putoilevat hylsyt näyttävät äärimmäisen realistisilta.



Hideo Kojima väitti, ettei peli ole vielä täysin valmis ja että erityisesti sen juoni vaatii lisähuomiota suunnittelijoiltaan. E3.n aikana *Metal Gear* tullaan kuitenkin ensiesittelemään, ja Konami suunnittelee julkaisevansa pelin vuoden loppuun mennessä. Palaamme asiaan pian – toisin sanoen ensi numerossa.

GAME BOY ADVANCE ESITELTY

NINTENDO ESITTELI UUDEN KONSOLINSA PELIFIRMOILLE

HYPE

Nintendo rikkoi hiljattain Game Boy Advancen suhteen vallinneen hiljaisuuden ja esitteli tämän Game Boy Colorin manttelinperijän Seattlessa pidetyssä pelikonferenssissa. Nintendo tarvitsee konsolilleen hyviä pelejä ja pelifirmojen on oltava selvillä konsolin ominaisuuksista. Suuresta salailusta huolimatta suurin osa konferenssissa käsitellyistä asioista on vuotanut tietoomme. Konsolin kapasiteetti tulee olemaan suurempi kuin Super NES:ssä ja se tulee omaamaan suurehkon ruudun. Game Boy Advancen äänisysteemi tulee myöskin olemaan huomattavasti parempi, sen graafiset mahdollisuudet ovat suuremmat ja sen linkkikaapeliportti mahdollistaa jopa neljän pelaajan yhtäaikaisen pelaamisen. Konsolissa on neljä perinteistä nappia, ohjainristi sekä Start ja Select, mutta sen tarkkaa ulkoista olemusta ei vieläkään ole annettu julkisuuteen. Nintendo ei hiiskahtanutkaan aiemmin hehkutetusta kännykkäyhteensopivuudesta, ja näyttää siltä, ettei konsolissa tule olemaan infrapunaporttia.

Konferenssissa esitettiin myös N64-peli *Yoshi´s Storyn* Game Boy Advance-demo. Sitä, milloin peli tullaan julkaisemaan konsolille ei ole vieläkään päätetty. Itse Game Boy Advance ilmaantuu kauppoihin vasta vuoden 2001 alussa, koska GBC myy edelleenkin loistavasti.

WIPEOUT 2150

PSYGNOSIKSEN TULEVAISUUSPELI PLAYSTATION2:LLE

Suurin osa kehitystiimistä on jättänyt Psygnosiksen, mutta se ei estä firmaa tekemästä uutta *Wipeout*-peliä tällä kertaa PlayStation2:lle. Kun PlayStation lanseerattiin Euroopassa vuoden 1995 syksyllä, oli Wipeout yksi konsolin tärkeimmistä pelinimikkeistä. PlayStation2:n ilmestyessä Eurooppaan Psygnosis toivoo voivansa toistaa menestystarinansa *Wipeout Fusionin* avulla.

Uusi peli sijoittuu vuoteen 2150 ja sen ajoneuvot ovat täysin uutta suunnittelua. Psygnosiksen Liverpoolin ryhmä on kertonut yhtiön ottaneen onkeensa edellisten osien tuottamasta kritiikistä ja jalostavan uuden *Wipeoutin* mahdollisimman vapaaksi kaikista bugeista. Raju kilpa-ajopeli julkaistaan näillä näkymin ennen joulua.

UUDELLE URALLE

ANGELINA JOLIE ON LARA CROFT

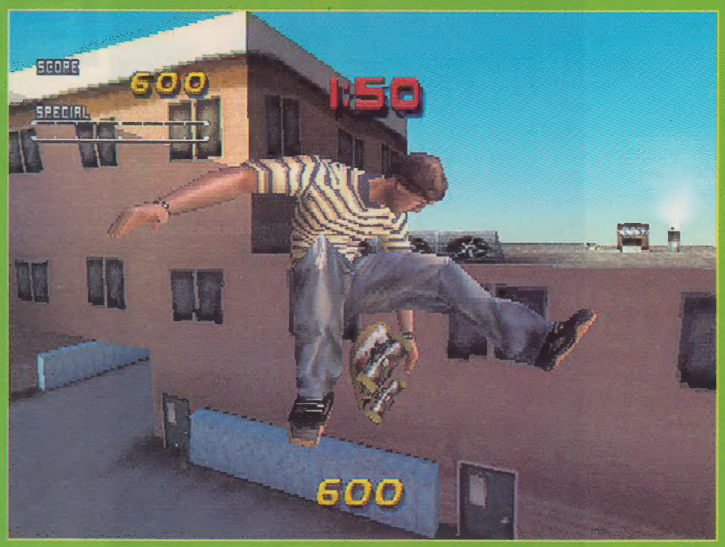
Coren *Tomb Raider*-peli kuvataan elokuvaksi. Historian suosituimman TV-pelisankarittaren Lara Croftin seikkailujen filmiversion ohjaa Simon West, ja kuvausten on määrä alkaa kesällä. On spekuloitu paljon, kenet lopulta värvätään neiti Croftin vaativaan osaan, mutta nyt rouva Fortuna näyttää hymyilleen Angelina Jolielle. Tämä 25-vuotias amerikkalainen näyttelijätär voitti Oscarin roolistaan Winona Ryderin tähdittämässä elokuvassa *Vuosi nuoruudestani* ja hänet on nähty useissa merkittävissä elokuvissa. Tähän mennessä pusuhuulisen Angelinan ura on kulkenut luotisuoraan ylöspäin – miten *Tomb Raider* vaikuttaa siihen, emme tiedä.

Vuonna 1996 alkaneen *Tomb Raider* –sarjan filmatisointi ei ole erityisen yllättävä uutinen. Peliin tavalla tai toisella kytköksissä olevat tuotteet ovat myyneet yli 3 miljardin markan arvosta ja itse sankaritar Croft on tunnetumpi kuin todellinen näyttelijätär, jonka on määrä esittää häntä. Ei hassummin hoidettu polygonirakenteiselta tytöltä, vai mitä?

ENNAKOT

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **ACTIVISION** VALMISTAJA **NEVERSOFT**

Tony Hawk's Skateboarding 2



Tähän mennessä realistisin skeittisimulaattori saa seuraajan. Kesän kuluessa saamme nähdä, ylittääkö peli edeltäjänsä.

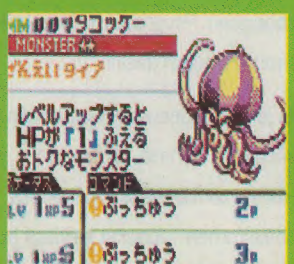
Kun ensimmäinen maailmankuulun skeittaajan Tony Hawkin nimeä kantava peli julkaistiin, oli se suunnaton menestys - realistinen skeittipeli, jota kaikki todelliset ja wannabe-skeittaajat olivat odottaneet. Näin ollen ei ole omituista, että menestyksen huumaama työryhmä alkoi kehittää jatko-osaa miltei heti. Fanien ei tarvitse pettyä lopputulokseen.

Tony Hawk's Skateboarding 2 pitää sisällään ykkösosan tavoin todelliset esikuvat omaavia skeittaajahahmoja. Yhteensä 13 hahmon joukosta löytyy pakollisen Tony Hawkin lisäksi mm. Rune Glifberg, Elissa Streamer, Jamie Thomas ja Kareem Campbell. Jos tämä ei riitä, voi pelaaja luoda oman unelmaskeittarinsa. Vaikka kaikilla on samat perustaidot, käy tietenkin päinsä luoda omalle hahmolle yksilöllisiä temppuja ja taitoja. Skeittarit voivat lisäksi tehdä neljä kertaa enemmän erilaisia liikkeitä kuin ykkösosassa, siitäkin huolimatta että ohjainjärjestelmä on sama.

Mielikuvituskenttien lisäksi peli sisältää todella olemassa olevia kenttiä ja ratoja - nyt on mahdollista kokeilla miltä tuntuu skeittailla Marseillen Skateparkissa, kikkailla Manhattanilla tai kesyttää ramppia Philadelphian Love Parkissa. Pian on sinun vuorosi!

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **RPG**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **NINTENDO**

Card Hero



Kortinpeluu ilman kortteja tuntuu mahdottomalta. Mutta Nintendon uuden suursatsauksen Card Heron kautta tämä on mahdollista. Pelistä odotetaan seuraavaa keräilykohdetta, johon lapset upottavat viikkorahansa.

Japanissa digitaalinen korttipeli *Card Hero* on jo nyt jättimenestys. Se sisältää satoja digitaalisia kortteja, joita pelaajat vaihtelevat Magic- ja Pokémon-korttien tapaan. Erona on tosin se, että pelaajan ei tarvitse huolehtia korttien tahrautumisesta tai katoamisesta. Ne kaikki kun pysyvät suojassa Game Boyn sisällä.

Card Hero muistuttaa hyvin paljon Pokémonia idealtaan. Pelaajan täytyy kerätä paljon kortteja ja sitten vaihdella niitä linkkikaapelin välityksellä kaveriensa kanssa. Pelin alussa pelaajan täytyy seurata valmista käsikirjoitusta ja joka viikko hahmo saa tietyn määrän viikkorahaa. Näillä rahoilla täytyy sitten ostella kortteja, ja vasta tämän Pokémon-tyylisen alun jälkeen matka kaupungista toiseen on mahdollista. Hirviöiden sijaan nyt vaihdellaan kortteja. Jokainen peli sisältää mastercardin, maagisia kiviä ja hirviökortin. Hirviökortin avulla pelaaja voi pudottaa vastustajan korttien arvon samalla kun nostaa omien korttiensa voimia. Mutta jokaista korttia voi käyttää vain kerran, joten ne kannattaa lyödä pöytään vasta taktisten ja perinpohjaisten mietintöjen jälkeen.

Card Hero tuntuu jossain määrin Pokémonin variantilta, aivan kuin vanhasta kerää ja vaihda -ideasta yritettäisiin imeä mahdollisimman paljon rahaa. Jos *Card Hero* menestyy Japanin ulkopuolellakin, käännettyä versiotakin lienee syytä odottaa.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **CODEMASTERS** VALMISTAJA **CODEMASTERS**

World Touring Cars

Touring Cars -sarjan kolmas osa on realistinen racing-peli, jonka autot ja kilparadat on otettu todellisuudesta. Mutta kykeneekö peli kilpailemaan jo markkinoilla olevien, samaa pelityyppiä edustavien pelien kanssa?

Ehdotonta plussaa ovat 23 kenttää ja 40 autoa, jotka myös ovat todella olemassa. Pelissä on myös hyvin kehitelty vauriojärjestelmä, jonka ansiosta kolhut ja ulosajot todella tuntuvat auton ohjauksessa. Miinusta taasen tuovat kaksi edellistä *Touring Cars* -peliä. Vaikka ne olivatkin suhteellisen hyvin tehtyjä pelejä, ei koko maailma suoranaisesti odota niille jatko-osaa.

World Touring Carsissa ajaminen on joka tapauksessa kaiken keskipisteenä. Ajajan uraa voi seurata aina huipennuksena toimivaan kokonaiseen maailmanmestaruuskisaan asti, mutta pelaaja voi myös hioa taitojaan pienten minikilpailujen muodossa. Kesällä näemme, onko peli ostamisen arvoinen.

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **TOIMINTA** JULKAISIJA **TUNTEMATON** VALMISTAJA **QUANTIC DREAM**

Quark

Shenmue-kopiot ovat jo alkaneet ilmaantua pelimarkkinoille. Omituisesta Omikronista vastannut Quantic Dream työskentelee Quarkin kimpussa. Tekijät itse uskovat, että siirtymä kohti erilaisia pelejä tekee hyvää koko pelimaailmalle.

Hilpeään fantasiamaailmaan sijoittuva *Quark* poikkeaa täysin synkeästä *Omikron: The Nomad Soulista*. Tapahtumat sijoittuvat kahteen rinnakkaiseen, toistensa vastakohtia olevaan maailmaan. Päähenkilö Una saa apua ja erikoistaitoja linnuilta, koiralta sekä ystävällisten fantasiaeläinten avustamalta Wakilta. Vaikka molemmat päähenkilöt elävät eri maailmoissa ja voivat nähdä toisensa vain unissa, punoutuvat heidän elämänsä oudolla tavalla yhteen. Pelin luonut työryhmä lupaa pelin olevan omalaatuinen ja mukaansatempaava kokemus.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **THQ** VALMISTAJA **SPACE**

Danger Girl

On sarjakuvia, joissa naiset muistuttavat vartaloiltaan Vampirellaa ja joiden ainoat silmiinpistävät ominaisuudet ovat suuret rinnat. Danger Girl on hieman vakavampi. Siksi se päätyi myös peliksi.

Danger Girl -sarjakuva on piirretty eräänlaiseen James Bond -elokuvien tyyliin. Tämä peli pitää silti sisällään enemmän girl poweria kuin yksikään 007-leffojen naispuolinen pahis. Päähenkilöinä hääräävät Abbey, Natalia, Sydney ja Valerie-nimiset neljä eliittivakoojaa, joiden edessä terroristien ja muiden riiviöiden on joko nöyrryttävä tai kohdattava Luojansa. Sarja käännetään piakkoin PlayStation-peliksi ja pidetään hyvin mahdollisena että se muistuttaisi työryhmän edellistä tuotetta – *Duke Nukem: Time to Killia*.

Tehtäväpohjaiset seikkailut nojaavat suurelta osin räiskintään ja sijoittuvat kuuteen erilaiseen maailmaan. Jokaisella hahmolla on henkilökohtainen aseensa ja taitonsa, joita voisi kuvitella löytyvän oikeiltakin vakoojilta.

TEKSTI: VEIKKO
KUVAT: JUHA LOIKKANEN

...isketään konsoliin ja Super Poweriin...

pelihaastattelussa

fintelligens

Fintelligens poikkeaa normeista useammallakin tavalla. Ensimmäiseksi mieleen tekee vaikutuksen se, että tämänkertaiset artistivieraamme saapuvat ajoissa kuvauspaikalle. Iso H ja Elastinen ilmaantuvat sovittuun kokoushuoneeseen puntit vipattaen ja lippa vinossa - kyseessä kun sattuu olemaan sekä hip että hop. Mutta millainen hip hop? Erilainen. Bronxin ja Harlemin laitamilta tuttu aksentti on nyt istutettu kotoiseen äidinkieleemme tavalla, joka kuulostaa vähintäänkin yhtä sopivalta rap-ympyröissä [illegible] kuin [illegible] alkuperäisensä. Mutta miksi ihmeessä? Onko kyseessä patrioottinen mielenilmaisu englanninkielisen musiikin ylivaltaa vastaan vai onko taustalla muita syitä?

- Homma lähti käyntiin yksillä rasismin vastaisilla festareilla Ranskassa, missä oltiin esiintymässä, Elastinen kertoo. - Britit ja ranskalaiset kyselivät, miksi emme väännä rappia suomeksi. Heidän mielestään suomenkielinen rap olisi kuulostanut hyvältä ja omalaatuiselta.

Omalaatuiselta todellakin. Varsinkin "Voittamattoman" [illegible] pahassa.

Fintelligens on saanut vaikutteita IAM:lta ja Petter-nimeä kantavalta länsinaapurimme alueelta kotoisin olevalta ryhmältä. Fintelligensin suomenkielinen rap on kaikesta alkutaipaleella ilmenneestä vierastamisesta huolimatta saavuttanut uskollista kuulijakuntaa, ja Iso H lupailee uutta materiaalia ilmestyvän markkinoille syksyllä albumin muodossa.

pelimiehiä?

Päivän mielenkiintoisin kysymys hyppää kuitenkin esiin kun alamme siirtyä kohti haastattelun pääteemaa. Missä määrin heirat ovat upottautuneet konsolipelien maailmaan – ovatko he edelleenkin uppisuteltuisissa vai onko heistä kumpikaan rohjennut edes kastaa varpaitaan? Vastaus hyväilee korviani.

– Itse asiassa en ole pelannut konsolipelejä juuri lainkaan, Iso H sanoo. – Olen enemmänkin PC-miehiä.

– No… Toisinaan tulee pelailtua, varsinkin kaverien luona, Elastinen säestää.

Helkkari. No, minulla on hieman aikaa yrittää muuttaa asioita.

Olen varannut sessiota varten lajan pelejä, jotka vaihtelevat laidasta laitaan. Tässä numerossa arvosteltavista peleistä mukana ovat seikkailullinen *Medievil 2* ja kaiken arvattavan jo nimessään ilmoittava *Need for Speed: Porsche 2000*. Vanhempia klassikoita edustavat *Quake II* ja huumorimielessä mukaan päätynyt *Space Invaders*. Hammastykseksen pojat sivuuttavat sekä *Medievil 2:n* että *Need for Speed: Porsche 2000:n* ja intoutuvat pelaamaan *Quake II:ta*. Toisaalta ymmärrettävää – pääasiassa sir Daniel Fortesquen romuisten luiden ympärillä pyörivä *Medievil 2* olisi kenties muodostunut lyhyen haastattelun kannalta liian puisevaksi täytteeksi.

hell ho!

Elastinen ja Iso H muokkaavat hahmot mieleisikseen ja astuvat laavaa, tulikiveä ja tuutikaasuja hohkaavaan Hieronymus Boschin maalaukset mieleen palauttavaan infernoon tuliaseet tanassa. Rehti ryhmätyön henki loistaa poissaolollaan – Fintelligens luottaa karkeampaan käytökseen: pojat jahtaavat armotta toisiaan labyrintin sokkeloissa.

Hetken harhailun jälkeen helvetti repeää auki ensimmäisten näköhavaintojen kolistessa ruudulle. Molemmat avaavat välittömästi tulen. Iso H vetää lyhyemmän korren ja hänen vihreään asuun puettu hahmonsa päätyy Elastisen voitonmerkkien joukkoon. Häviäjä voi vain harmitella kohtaloaan.

– Mulla on liian hidas liipaisinsormi.

Tilanne saa pian uusia mutkia Ison H:n terästäydyttyä ja käännettyä asiat päälaelleen. Nyt on Elastisen vuoro olla altavastaajana.

Voittojen ollessa 8-0 Ison H:n hyväksi alkaa toisen ohjaimen takaa kuulua katkeroitunutta marinaa.

– Tämähän on kuin Suomen ja Valko-Venäjän jätkamatsi, Elastinen kiroaa. – Alan vihata koko peliä.

Iso H nauttii kostostaan täysin rinnoin. Elastisen kontrolloima hahmo ammutaan pikseleiksi useampaan otteeseen erilaisten konetuliaseiden voimin. Lopulta tilanne on 10 – 0 Ison H:n hyväksi – jo toiseen otteeseen.

Quake II ei tunnetusti kuulu kaikkein siisteimpien pelien joukkoon. Vaikka onneksi julkaisematta jääneen *Thrill Killin* tyylisestä brutaaliuden riemuvoitosta ei kyse olekaan, roiskuu hurmetta siinä määrin runsaasti ruudulle, että päätän tehdä aihepiiriin liittyvän moraalisia arvoja kolkuttelevan kysymyksen: Pitäisikö konsolipelien

Space Invaders miellytti Fintelligensiä.

Iso H vetää lyhyemmän korren ja hänen hahmonsa päätyy Elastisen voitonmerkkien joukkoon.

sisältämää väkivaltaa Fintelligensin mielestä säännellä?

– Ei ikinä, kuuluu vastaus.

Vaikka *Quake II:n* julkaisusta on kulunut reilusti aikaa, toimii peli edelleenkin melko hyvin. Sen puutteet eivät haittaa ainakaan Fintelligensin jäseniä – he uppoutuvat tulitaisteluunsa niin, että minun on useimmiten turhaa edes yrittää saada vastausta kysymyksiini. Vasta huomattavan ajan kuluttua Iso H hahmottaa kuvan siitä, millainen Fintelligensin ympärille rakentuva peli olisi.

– Fintelligens-peli vois olla sellainen managerityylinen bändipeli. Olen täysin koukussa Amiga 500:n *Rockstar Ate My Hampsterin*. Se on vanha mutta loistava peli. Perustat bändin, treenaat keikkoille ja valloitat levylistat. Pidän muutenkin strategiapohjaisista peleistä. *Civilisationit* ovat ehdottomia suosikkejani, mies kertoo ja nimeää lemppareikseen myös useimmat LucasArtsin tuotokset:

Alfa Centauri, *Alien Crossfire*, kaikki *Monkey Islandit*.

Jostakin suhteellisen ymmärrettävästä syystä oma Amiga-suosikkini *Motorhead* ei kuulu kummankaan Fintelligens-miekkosen suosikkeihin.

Elastinen puolestaan on ihastunut rap-sankari *Parappa the Rapperin* seikkailuihin ja *Tony Hawk's Skateboardingiin*. Bomfunk MC's:in DJ Gismon suuresti ylistämä *Music 2000* ei ole kummallekaan miekkoselle tuttu, ei liioin DJ:n hommaa simuloiva *Beatmania*.

Amerikkalaisen rap-ryhmä Wu-Tang Clanin tähditämä turpiinvetopeli *Wu-Tang: Taste the Pain* ei ole sekään osunut kummankaan kohdalle.

Mutta sellainenhan Fintelligens -pelin tulisi pitäisi olla. Iso H virnuaa kuullessaan lyhyen kuvauksen pelistä. Himveää mattoa uutuun, näin on.

Medievil 2 ei kelvannut Fintelligensille.

Ei myöskään *Need for Speed: Porsche 2000*.

Mutta SuperPower kylläkin!

kyseenalainen klassikko

Vaikka Ison H:n mielenkiinto keskittyykin PC-puolelle, hän tunnistaa myös kyseenalaista konsolipelien klassikon kunniaa nauttivan *Space Invadersin*. Naurettavan yksinkertainen klassikko lyödään pyörimään konsoliin ja alienien lukemattomat hyökkäykset voivat alkaa. Elastinen ja Iso H höyhentävät aallon toisensa jälkeen ilman omia tappioita – ainoat hieman haastavammat osiot ovat Activisionin tätä versiota varten päivittämät loppubossit, jotka vaativat tuhoutuakseen huomattavasti useampia osumia. Nekään eivät silti pelasta *Space Invadersia*, vaan ovat lähinnä vakavasti otettavia finalistiehdokkaita historian huonoimpien loppubossien kilpailussa. Fintelligensin pojat eivät juurikaan jurnuta pelin yksinkertaisuudesta – haukkuja saavat lähinnä tuskastuttavan hitaat ohjukset.

Toisaalta *Space Invadersin* sanomaton yksinkertaisuus on hyväksi. *Quake II:n* hektisen kiihkon laannuttua *Space Invadersin* rauhallinen aseiden paukuttelu ja haastattelukin alkaa asettua normaaleihin uomiin. Kuuntelen kertomuksia parhaista keikoista ja keikkapaikoista. Molemmat miekkoset ovat yhtä mieltä siitä, että Oulu on Suomen paras kaupunki heittää keikkaa.

– Siellä porukka uskaltaa riehua, Elastinen kehuu. – Se on paljon mukavampaa esiintyjällekin, jos yleisö on täysillä mukana juonessa. Mikään ei ole tylsempää kuin esiintyä täysin passiiviselle yleisölle.

HUOMIO!

Medievil 2 ei ehkä kelvannut Fintelligensille, mutta nimikirjoituksillaan he kyseisen pelin ehtivät koristaa... Ja nyt on sinun mahdollisuutesi voittaa juuri tämä peli omaksesi! Kirjoita postikorttiin nimesi, osoitteesi ja puhelinnumerosi ja lähetä se seuraavaan osoitteeseen:

Super Power / Fintelligens-kilpailu
Egmont Kustannus Oy Ab
PL 317
33101 Tampere

Osallistuneiden kesken arvotaan nimikirjoituksin varustettu PlayStationin _Medievil 2_ -peli sekä viisi nimmarein varustettua Fintelligensin "Kellareiden kasvatit" -singleä. Vastaa tai kuole!

ansaittu loppu

Space Invaders jullaa armotta eteenpäin. Iso H tiedustelee minulta, onko peli käytännössä loputon. Epäilen pelin lopun ainoaksi mahdollisuudeksi vapaaehtoista lopetusta. En voi puhua henkilökohtaisen kokemuksen syvällä rintaäänellä – *Space Invaders* ei ole koskaan jaksanut innostaa minua siinä määrin, että olisin tohtinut ottaa itseäni niskasta kiinni ja pelata sen läpi. Activisionin mukaan peli tarjoaa noin 100 kenttää, jotka alkavat galaksin kaukaisimmalta tähdeltä ja joiden läpi pelaajan on taisteltava tiensä takaisin Maahan.

Lopulta olettamukseni pelin lopusta osoittautuu oikeaksi. Fintelligens on saanut tarpeekseen tähtienvälisestä kahakoinnista ja *Space Invaders* saa ansaitsemansa ennenaikaisen lopun.

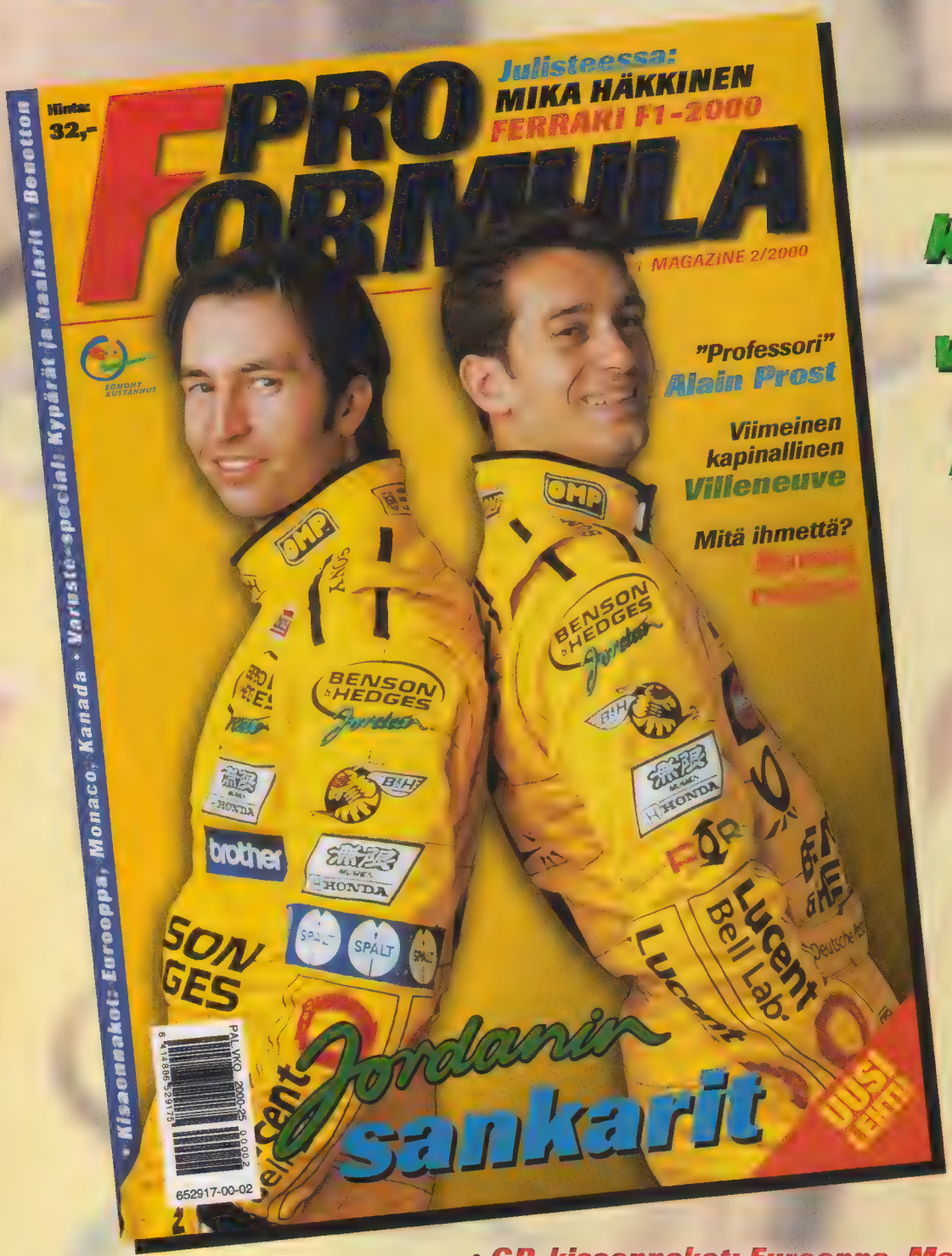
"On aika hyvästellä Fintelligens. Iso H ja Elastinen merkkaavat puumerkkinsä pelien ja CD-sinkkujen kansiin ja alkavat tehdä lähtöä. Kasaan omat varusteeni ja katoan vaiemmille vesille.

Kotimatkalla päässäni jumittaa Fintelligensin "Voittamattoman" rap-rytmi:

"Sanavarasto rajaton / rivivirta loputon / taatusti voittamaton / Mertsi säilyttää ykkösposition..."

Paholaismainen virnistys leviää kasvoilleni. Riimihän patee myös Super Poweriin, vai mitä?

UUSI formulalehti



Osallistu kilpailuun ja voita matka F1-kisoihin Belgian Spahan!

Tilaajapalvelu: 03-2251943

- GP-kisaennakot: Eurooppa, Monaco ja Kanada
- Lähikuvassa Jacques Villeneuve, viimeinen kapinallinen
- "Professori" Alain Prost
- Ennakkoluuloja vastaan: Naiset ratissa
- Talliesittelyssä Jordan
- Paljastavia raportteja, kuumia uutisia ja paljon muuta...

EGMONT KUSTANNUS

• Lehtipisteissä 8. toukokuuta alkaen •

PlayStation 2

TÄYSI KONTROLLI

PLAYSTATION ON MAAILMAN KAIKKIEN AIKOJEN MYYDYIN PELIKONSOLI. SONY EI KUITENKAAN TYYDY TÄHÄN. KONSOLIN SEURAAJA EI OLE VAIN MAAILMAN KEHITTYNEIN PELIKONE, VAAN SAMALLA MYÖS SEKÄ DVD- ETTÄ CD-SOITIN. KONSOLI VOI MYÖS KULJETTAA SINUT INTERNETIIN TAI ERIKOISSUUNNITELTUUN PELIVERKKOON - PLAYSTATION2 ON KAIKKI TARVITSEMASI VIIHDE SAMASSA PAKETISSA.

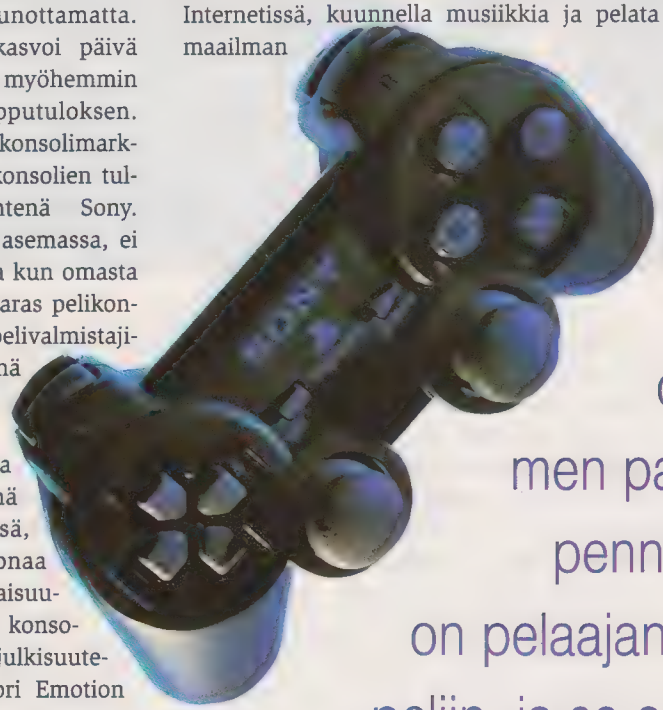
TEKSTI: TOPI

Kun Sony julkaisi PlayStationin vuonna 1994, ei konsolilta odotettu kovinkaan suurta menestystä. Segan Saturn oli julkaistu vain hieman aikaisemmin ja se myi vahvasti ensimmäisinä viikkoinaan. Useimmat konsolipelaajat halusivat odottaa Nintendo 64:n triumfanttista ilmestymistä, jonka oli määrä tapahtua samana vuonna. Mutta Nintendon konsoli viivästyi viivästymistään, eikä Sega onnistunut muissa Saturn-projekteissa kolikkopelikäännöksiä lukuunottamatta. PlayStation-pelaajien joukko kasvoi päivä päivältä, ja nyt kuusi vuotta myöhemmin tiedämme tapahtumien lopputuloksen. Nykyään PlayStation hallitsee konsolimarkkinoita, ja uuden sukupolven konsolien tullessa markkinoille on johtotähtenä Sony. Yritys ei ole ennen ollut tässä asemassa, ei ainakaan pelimaailmassa, mutta kun omasta tallista löytyy sekä maailman paras pelikonsoli että maailman parhaiden pelivalmistajien tuki, voivat asiat tuskin mennä metsään.

PlayStation2:n virallinen tarina alkoi maaliskuun 2. päivänä PlayStation Meeting 1999:ssä, missä Sony juhli 50 miljoonaa myytyä konsolia. Samassa tilaisuudessa esiteltiin myös voittoisan konsolin seuraaja. Tuolloin pulpahti julkisuuteen myös konsolin pääprosessori Emotion Engine, joka ei kyennyt tuottamaan ainoastaan fantastista grafiikkaa ja musiikkia vaan myös tunteita. Osoituksena konsolin voimasta hämmästyneelle yleisölle näytettiin kohtauksia *Final Fantasy VIII:sta,* jotka originaalipelissä olivat esituotettuja mutta tapahtuivat nyt reaaliajassa PS2:n ja Emotion Enginen avulla.

Lupaukset eivät loppuneet tähän. Konsoli tulisi toimimaan myös DVD- ja CD-soittimena, ja tulevaisuudessa se voitaisiin varustaa sekä modeemilla että kovalevyllä kaikissa ajateltavissa olevissa verkoissa surffailua varten. PlayStation2 olisi yksinkertaisesti sanottuna kaikkien aikojen viihdekeskus niille, jotka halusivat nähdä filmejä, surffata Internetissä, kuunnella musiikkia ja pelata maailman parhaita pelejä.

Tätä Sony lupasi. Kaikki luvatut ominaisuudet vaikuttavat virheettömiltä, mutta ensimmäisiä valmiita PlayStation2-pelejä pelattuaan pelaajan mieleen saattaa nousta epäilyksiä. Siitä, miten tämä konsoli tulee muuttamaan tapamme ajatella TV-pelejä, on puhuttu paljon, mutta mielestäni uudet pelit eivät ole varsinaisesti mullistaneet mitään. Tietystikin *Ridge Racer V:n* autojen nopeus vaikuttaa, kuten myös hahmojen sulavat liikkeet *Tekken Tag Tournamentissa* ja *Dead or* ▶



Kaikesta siitä rahasta, mitä PS2:n kehittelyyn on satsattu, ei käsiohjaimen parantelu ole saanut juuri penniäkään. Juuri käsiohjain on pelaajan ainoa fyysinen kontakti peliin, ja se olisi voinut välittää paljon puhuttua "tunnetta" pelaajalle.

Kymmenettuhannet pelaajat kokoontuivat Tokion kaduille jo konsolin julkaisua edeltävänä iltana. Myös Sonyn pääkehittelijä Ken Kutaragi oli paikalla osoittamassa kiitollisuuttaan konsolin ostajille. Ja antamassa tietenkin haastatteluja.

Alive 2:n yksityiskohtien rikkaus. Tästä kaikesta huolimatta Sonylla ja kaikilla firman pelivalmistajilla on vielä monia näytön paikkoja. Ja mikäli asia todella on niin, että George Lucas uskoi voivansa luoda erikoisefektejä viimeisimpään Star Wars -filmiinsä PlayStation2:n avulla, on hän yliarvioinut konsolin kyvyt pahanpäiväisesti.

Pohjimmiltaan PS2 on fantastinen pelikonsoli, joka toimii erinomaisesti sekä DVD- että CD-soittimena. Mutta sillä, että multimediakäsitteellä on negatiivinen kaiku, on syy. Nintendo oli yksi 80-luvun menestyksekkäimpiä yrityksiä juuri siksi, että yhtiö otti pesäeroa kotitietokoneisiin ja niiden ylipursuaviin mahdollisuuksiin. Myös PlayStationista tuli 90-luvun tunnetuimpia tuotteita, kiitos juuri sen yksinkertaisuuden.

Sony työskentelee muillakin viihteen osa-alueilla kuin konsolipelimarkkinoilla, ja luonnollista kyllä yhtiö tahtoo julkaista omien elokuva- ja musiikkiosastojensa tuotteita tukevan laitteen. Mutta kaikesta siitä rahasta, mitä PS2:n kehittelyyn on satsattu, ei käsiohjaimen parantelu ole saanut juuri penniäkään. Juuri käsiohjain on pelaajan ainoa fyysinen kontakti peliin, ja se olisi voinut välittää paljon puhuttua "tunnetta" pelaajalle. Konsolissa ei ole edes valmiina neljää ohjainporttia, vaan ostajan on satsattava heti alussa erilaisiin oheistuotteisiin. Tämä osoittaa sitä, että Sony on kiinnostuneempi PR-hypen -jossa PS2:n kehutaan kykenevän ohjaamaan vaikka ydinohjustakuin todellisen uuden sukupolven konsolin kehittämisestä.

Jos Ken Kutaragi todellakin on kehittänyt konsolin, joka kykenee välittämään tunteita, ei yksikään hänen alaisistaan työryhmistä ole osannut kehittää siihen sopivaa peliä. Ainakaan vielä. PlayStation Festival 2000:n aikana esitellyistä 27 nimikkeestä yhtäkään ei voisi luokitella seuraavan sukupolven peliksi.

Kolikon toinen puoli on se, ettemme ole vielä nähneet kuin alkua. Yhdelläkään pelivalmistajalla ei ole ollut kuin vuosi aikaa kehittää uuteen PS2- formaattiin sopivia pelejä. DVD-formaatin käyttöä peleissä ei Namco, Capcom tai Square ole vielä edes rohjennut ajatella. Kun muitellaan sitä aikamäärää, mikä esimerkiksi Gran Turismon luomiseen käytettiin, voidaan todeta, että

Sony työskentelee muillakin viihteen osa-alueilla kuin konsolipelimarkkinoilla, ja luonnollista kyllä yhtiö tahtoo julkaista omien elokuva- ja musiikkijaostensa tuotteita tukevan laitteen. Mutta sillä, että multimediakäsitteellä on negatiivinen kaiku, on syy.

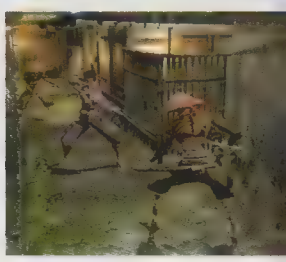
uuden konsolin varsinaiset näytöt tullaan näkemään vasta muutaman vuoden kuluttua.

Kun PlayStation julkaistiin, ei Sonylla ollut mitään menetettävää. PlayStaton2:n tullessa markkinoille asia on päinvastoin. Nykyään PlayStation kattaa neljänneksen yhtiön liikevaihdosta ja miltei 40 prosenttia sen voitoista. Toisin sanottuna Sonylla on todella paljon hävittävänä. Mutta kaikki tuntuu kulkevan Sonyn haluamalla tavalla. PlayStation2 myi Japanissa 980 000 kappaletta kahdessa vuorokaudessa. Kuukautta myöhemmin konsolin kotimaassa oli jo 2 miljoonaa PS2 -käyttäjää. Ja niiden 150 kehitteillä olevan pelin joukossa on pakostikin jotakin mullistavaa. Sellaista, joka saa meidät unohtamaan rikotut lupaukset ja lukemattomat myöhästymiset. Ja kenties Sony todellakin onnistuu tarjoamaan viihteen maailmaan täyden kontrollin. ■

Wipeout Fusion

Gran Turismo 2000

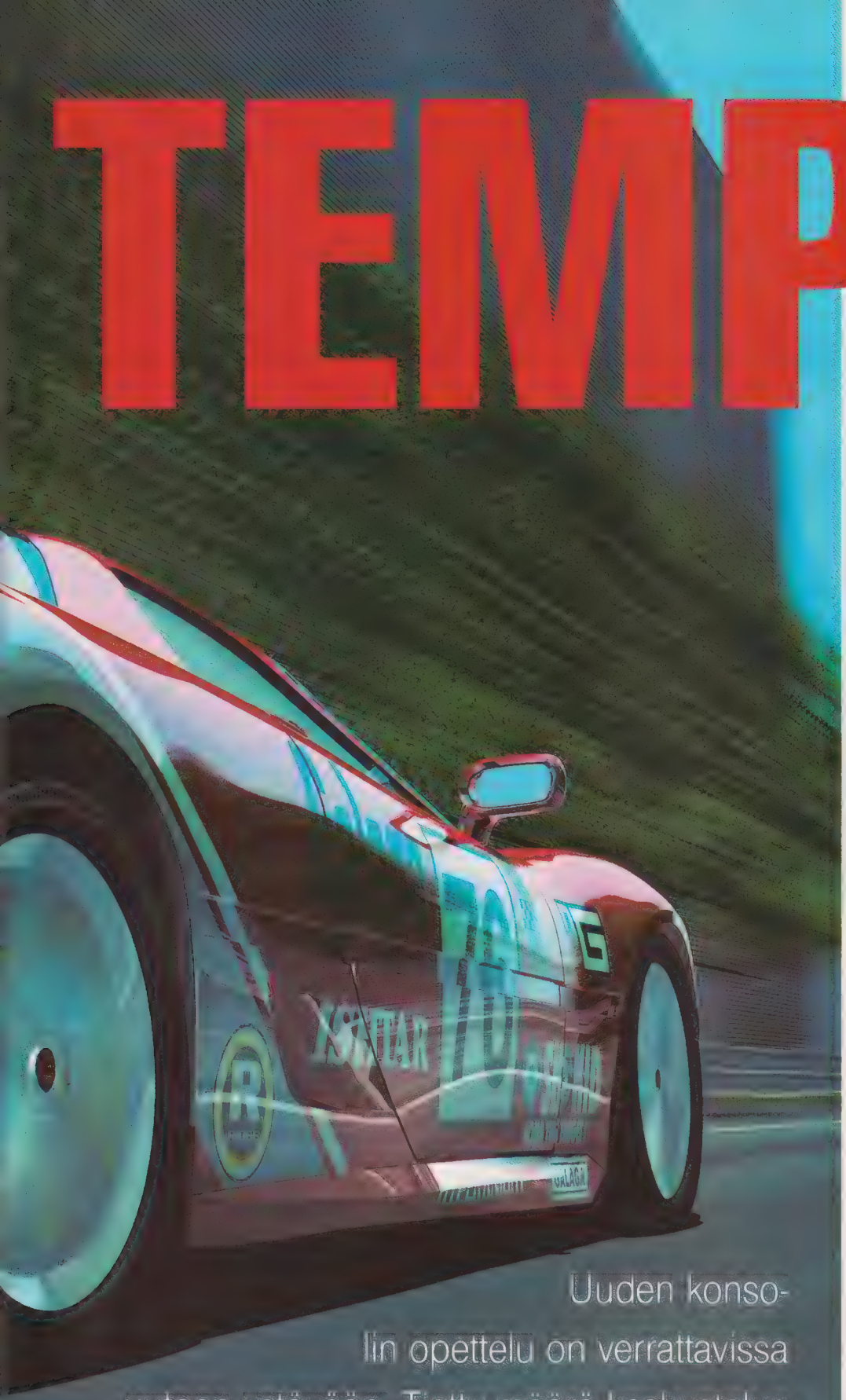
Dark Cloud


Onimusha

Drakan 2

PELIKONE: PLAYSTATION2 LAJINNE: RACING
JULKAISIJA: NAMCO VALMISTAJA: NAMCO

TEMPO



Uuden konsolin opettelu on verrattavissa uuteen ystävään. Tietty määrä keskustelua on käytävä ennen kuin voi edetä pidemmälle. Ja kun ottaa huomioon, että PlayStation2 osaa sanoa vain "kyllä" tai "ei" eikä osaa selittää syitä, saattaa suhde helposti vinoutua.

UUDEN PELIN SUUNNITTELEMINEN KOKONAAN UUDELLE KONSOLILLE EI OLE HELPPO URAKKA, MUTTA NAMCO ON ONNISTUNUT. SUPER POWER MATKASI TOKIOON JA TAPASI RIDGE RACER V:N TEKIJÄT.

Koneet ovat ystäviämme. Koneiden pitäisi helpottaa arkipäivän elämäämme tai ainakin tehdä siitä mukavampaa. Mutta Namcon väelle asia ei ole aivan niin, eikä varsinkaan niille, jotka ovat panostaneet voimiansa *Ridge Racer V:n* valmistamiseen sellaisessa ajassa, joka saisi useimmat länsimaiset pelivalmistajat vajoamaan epätoivon alhoon. Mutta Namcolle ei ole toista vaihtoehtoa. *Ridge Racer V:n* pitäisi tulla ulos samana päivänä kuin PlayStation2 julkaistaan, joten mitkään syyt eivät kelpaa viivästymisen aiheeksi. Parhaat miesvoimat koottiin yhteen tuottamaan vain 12 kuukaudessa elämää Namcon otsonintuoksuisiin labroihin Yokohamaan, Tokion liepeille. Sellaista elämää, jota pelin suunnitteluporukka on viime kuukausina vietänyt, ei kukaan haluaisi kokea. Hiljaisia pikkutunteja, joita vain ohjelmoijien mutina sävyttää, ja toistuvaa pelkoa siitä, että sattuu olemaan juuri hakemassa pikaruokaa läheisestä kaupasta samaan aikaan, kun rouva soittelee valittaakseen sitä, että Mitsubitshin osake on jälleen pudonnut pörssissä tai sitä, että mies ei ikinä ehdi käymään kotona. Nämä ovat varmasti tuttuja murheita myös pelin tuottaja Eiichi Saitalle. Yhtä varmasti hän on haronut hiuksiaan PlayStation2-kompleksin kourissa. Mutta vaikka koneet ovatkin meidän ystäviämme, ne voivat toisinaan olla pelisuunnittelijoiden pahimpia vihollisia. Ongelmia tuntuu ilmaantuvan aina vasta viime metreillä. Uuden konsolin opettelu on verrattavissa uuteen ystävään. Tietty määrä keskustelua on käytävä ennen kuin voi edetä pidemmälle. Ja kun ottaa huomioon, että PlayStation2 osaa sanoa vain "kyllä" tai "ei" eikä osaa selittää syitä, saattaa suhde helposti vinoutua. Absurdi arvausleikki siitä, onko PlayStation2-manuaali jossain suhteessa todella oikeassa vaiko ei syntyy turhankin helposti. Tästä kaikesta huolimatta ovat Eiichi Saita ja hänen ryhmänsä selviytyneet myrskyn silmästä ja ▶

saaneet pelin valmiiksi ajoissa. He voivat ottaa asiat jo hieman rennommin. *Ridge Racer V* on lopultakin päässyt maaliinsa.

– Koko *Ridge Racer V*:n ideana oli luoda ajopeli, joka on kiintoisa ja pystyy hyödyntämään PlayStation2:n graafista kapasiteettia eli 60 kuvan sekuntivauhtia ja terävää graafista laatua, jotka antavat pelille entistä paremman kokonaisvaikutelman, Eiichi Saita kertoo tavatessamme hänet Namcon pelitehtaalla Yokohamassa.

– Käyttämällä PlayStation2:sta saatoimme luoda realistisen pelin, jossa ajotuntuma on keskeinen tärkeä pointti. Me halusimme mennä takaisin pelaamisen juurille.

Toki voi ihmetellä, josko *Ridge Racer V* on mitenkään aiempia perinteisempi peli. Sisällöllisesti se ei muistuta lainkaan peliä *R4: Ridge Racer Type 4*. Vanhaa tuttua on ekan pelin virtaviivaisuus, jota graafinen hienous kohottaa aivan uusiin ulottuvuuksiin. Ridge Racer V:n antama ensivaikutelma on henkeä salpaava, mutta siitä huolimatta se saattaa jättää epäilijät valittelemaan pelin henkistä köyhyyttä ja sisällöttömyyttä. Kun luo ensimmäisten joukossa softaa uudelle koneelle, saa varautua ottamaan vastaan kovaakin kriikkiä ja toisinaan myös pienistä yksityiskohdista. Eikä voi kieltää sitäkään, että Namcon puheet juurille palaamisesta ovat vain ajanhengen mukaista mainospuhetta eivätkä mitään muuta.

"Minusta olemme saavuttaneet kaiken sen mihin olemme pyrkineetkin, mutta emme sen sijaan ole vielä ottaneet käyttöön konsolin koko tehoa. Tämä jättää tilaa kehittymiselle tulevaisuudessakin."

– Eiichi Saita, tuottaja

Eiichi Saita on yksi Namcon uusista tähdistä. Hän on aiemmin ollut tekemässä *Ace Combatia* ja hallipeli *Techno Drivea*. Sen lisäksi hän on ollut tuottamassa japanilaiselle pelijätille joukon pelejä, joissa musiikki ja muotokieli ovat olleet tärkeässä osassa. Hideki Nakamura, uuden pelin suunnitteluvastaava, on yksi niistä, jotka ovat saaneet paljon vaikutteita Saitalta.

Ridge Racer-sarjassa Namco on pidättäytynyt käyttämästä todellisia automalleja. Toisin sanoen, peli ei ole tarvinnut mitään lisensoimisneuvotteluja autovalmistajien kanssa. Kaikki mitä *Ridge Racer V:stä* löytyy on itse suunniteltua, futuristisista radoista hyvin futuristisiin autoihin saakka. Tätä valintaa Hideki Nakamura piti varsin luonnollisena.

– Päätöksemme luoda kokonaan omat autot pohjautuu kokonaisnäkemyksellemme *Ridge Racerista*. Voidaksemme luoda erikoisen tunnelman oli myös itsestään selvää, että meidän tulisi suunnitella autotkin itse.

Kaikkien osioiden yhdisteleminen peliin sillä

tavalla, että se tuntuisi huolella valmistetulta, on vaikeaa ja tähän saakka lännessä ainoastaan Psygnosis on onnistunut luomaan onnistuneen futuristisen tunnelman Designers Republicin avulla. Namco on valinnut samantapaisen tien, mutta on pääasiassa työskennellyt omin voimin sitten ensimmäisen *Ridge Racerin*. Ja pitkään jatkuneet odotukset ovat olleet kovia.

– Tähtäsimme nimenomaan pelin kehittämiseen. Halusimme luoda jotain nykyaikaisempaa tinkimättä korkeasta laadusta. On tärkeää, että peli seuraa nyky-yhteiskunnan virtauksia kuvakielensä puolesta.

Syyt sille, että suunnitteluprosessi on synkronoitu ajan trendeihin, ovat toki leikkimieliselle pelaajalle aika abstraktia sulateltavaa. Ei tosin pidä unohtaa sitäkään, että suunnittelu kulkee osa osalta yhä huolellisemmin etukäteen mietittyjä polkuja, sekä autoissa että ympäristöissä.

– On vaikea sanoa mistä inspiraationi ovat peräisin. Niitä tulee itseni sisältä, sellaisina kausina, joina olen tavallista tietoisempi aikakauden muuttumisesta. Kun aloin työskennellä PlayStation2:n parissa, tiesin heti olevani tekemisissä jonkin uuden kanssa. Ja se mitä olen peliin luonut, pohjautuu osittain pelikoneen ominaisuuksille. Mutta silti on vaikea nimetä mitään johtavaa inspiraatiolähdettä.

– Olisimme voineet luoda peliin enemmän syvyyttä ja sisältöä, mutta ajan puutteen takia jouduimme tinkimään siitä puolesta. Silti olen tyytyväinen lopputulokseen, Hideki Nakamura selittää.

Musiikki on sitten 90-luvun alun noussut yhä tärkeämmäksi osaksi pelejä ja *Ridge Racer V* -konseptiaan vahvistaakseen on Namco palkannut japanilaisryhmä Boom Boom Satellitesin ja technoguru Mijk Van Dijkin soundrackin tekoon. Ne, jotka ovat kuulleet Ghost in the Shellin soundrackin, muistavat ehkä levyllä esiintyneen saksalaisen DJ:n biisit siltä taikka sitten albumilta Loop Zone, Hate/Les enfants du paradis, joka tuli berliiniläiseltä levymerkki MFS:ltä. Boom Boom Satellites, jolla on pelissä vain kaksi raitaa, yhdistelee rockia ja teknoa ilman mitään armoa ja on saanut suhteellisen hyvän sukseen sekä Isossa-Britanniassa että USA:ssa. Kotha Takeshille, joka on säveltänyt suurimman osan pelin musiikista ja tehosteista, oli suuri kunnia saada työskennellä tunnettujen artistien kanssa. Varsinkin Mijk Van Dijkin kanssa.

– Tapasin aluksi Mijk Van Dijkin ja näytin hänelle joitakin pelin luonnoksia ja kysyin voisiko hän säveltää biisejä niihin sopivasti. Koska hän rakastaa pelejä, vastauskin oli odotettu.

– Koska olemme ensi pelistä alkaen käyttäneet taustamusiikkina teknoa, meille oli ensiarvoisen tärkeää, että saisimme peliin mukaan jonkun tunnetun teknomuusikon. Tyylisuuntahan on hyvin suosittu maailmalla.

Ridge Racer V:ssä Namcolla oli tarkoituksena luoda musiikkinsa puolesta niin korkeatasoinen peli kuin vain mahdollista. Uusi pelikone luultavasti nähtiin askelmana uudenlaisille mahdollisuuksille. Mutta aivan niin ei asia kuitenkaan ole. Kehitys *Ridge Racer V:een* ei ole ollut aivan niin silmiinpistävää kuin aiempien osien kanssa.

– Olet oikeassa sikäli, että mitään hirveän radikaaleja teknisiä muutoksia ei ole tullut mukaan kuvioihin siirryttäessä PlayStationista PlayStation2:een. Niinpä se mitä tavoittelimme, oli käyttää huipputason sävellyksiä ja studiotyötä ▶

Ridge Racer V esittelee aivan uuden kaaharikuningattaren nimeltään Ai, mikä merkitsee japaniksi rakkautta. . Aiemman pelin Reiko luultavimmin ei tule enää koskaan takaisin.

Eiichi Saita

Jun Nakagawa

Hideki Nakamura

Kotha Takeshi

"Yksi äärimmäisen turhauttava ongelma oli se, ettemme aluksi kyenneet saamaan mitään näytölle näkyviin. Vasta tuotannon loppupuolella pystyimme katselemaan itse peliä tv-monitorilta. Oli mahtava hetki, kun ensi kerran saatoin nähdä, että kaikki se mitä olin edellisinä kuukausina tehnyt, oli joka tapauksessa toimivaa."

– Eiichi Saita, tuottaja

sekä saada mukaan tunnettuja muusikoita, selittää Kotha Takeshi, joka on myös sitä mieltä, että perinteisen musiikin ja pelimusiikin luomisen välillä on suuri ero.

– Ne ovat kaksi kokonaan erilaista työskentelykohdetta. Pelien yhteydessä musiikki täytyy sovittaa siten, että se synkronisoituu pelin hyvien puolien kanssa, mikä ei tietenkään ole tarpeen perinteisen säveltämisen yhteydessä.

Kotha Takeshilla oli aiemmin haaveena koota oma rockyhtye, mutta paradoksaalista kylläkin, hänen äänituottajan hommansa Namcolla on niin aikaa kuluttavaa työtä, että hän ei enää ehdi tehdä muuta.

– Yhtyeeni hajosi, koska olen aina niin sidoksissa näihin töihin, hän valittaa ja jättää haastattelupaikan ohjelmoija Jun Nakagawalle.

Jun Nakagawalla on ollut kenties vaikeinta. PlayStation2 ei ole kuten muut pelikonsolit. PlayStationilla toimii C++ -ohjelmointikieli, mutta nyt Nakagawan pitää käyttää kieltä, joka muistuttaa enemmänkin Assembleria. Mutta muistakin ongelmia on ollut.

– Tällä kertaa ongelmana oli se, ettei ollut mitään Toolseja, apuvälineitä, eikä minkäänlaista softakirjastoa. Tulevaisuudessa tämä tulee olemaan hieman helpompaa, mutta pelivalmistajilta tullaan vaatimaan entistä korkeampaa ammattitaitoa, hän selittää.

Ja kysymykseen siitä, miten paljon koneen kapasiteetista peli hyödyntää, hän vastaa hiukan moniselitteisesti.

– On vaikea sanoa miten paljon *Ridge Racer V* käyttää PlayStation2:n tehoista, mutta uskoakseni ainakaan pelimoottori ei ole vielä täysin optimoitu, eli ohjelmoitu kaikkein tehokkaimmalla mahdollisella tavalla. Arvioisin sormituntumalta, että peli hyödyntää konsolin tehoja noin 70-prosenttisesti.

– Ja PlayStation2:ssa piilee uskomattomia mahdollisuuksia. Varsinkin mitä tulee polygoneihin ja grafiikkaan. Pelaajat eivät esimerkiksi enää ajattele katselevansa näytöllään polygoneja *Ridge Racer V:tä* pelatessaan, vaan varsinaisia objekteja.

Eiichi Saita ja Nobuhisa Mikoda ovat kaksi päävoimaa *Ridge Racer V:n* suunnitteluporukan takana. He ovat lyhyessä ajassa saaneet hiotuksi yhteen ryhmän ihmisiä, jotka onnistuivat julkaisemaan PlayStation2:n lippulaivapelin ajallaan. Mutta vaikka pelin valmistuminen ajoissa Japaniin onkin jo selviö, porukalla ei ole aikaa lepäillä. PAL-versio samasta pelistä on jo tekeillä eikä PlayStation2:n Euroopan julkaisuun ole enää montakaan kuukautta aikaa. Kamppailu markkinaosuuksista Dreamcastin kanssa tuo aikatauluihin lisäkireyttä. Mutta huolimatta tusinan työntäyteisen kuukauden kulumisesta ovat Eiichi Saita ja Nobuhisa Mikoda varsin hyvällä tuulella ja tyytyväisiä tähänastiseen aikaansaannokseensa.

– Minusta olemme saavuttaneet kaiken sen mihin olemme pyrkineetkin, mutta emme sen sijaan ole vielä ottaneet käyttöön konsolin koko tehoa, mikä jättää tilaa kehittymiselle tulevaisuudessakin, Eiichi Saita sanoo.

– Mutta voin tunnustaa, ettei kyse ole ollut aivan yksinkertaisesta pelisuunnittelusta, koska mitään yksinkertaista pelisuunnittelua ei ole olemassakaan, hän jatkaa.

Miksi *Ridge Racer V* eroaa niin paljon *Ridge Racer: Type 4:stä* on ilmeisesti aikataulukysymys, mutta Nobuhisa Mikodan mukaan ero löytyy jo pelien alkulähtökohdista.

– Ajatus on, että *Ridge Racer V:ssä* voisi nauttia itse kilpailemisesta. Kilpa-ajo on pelin keskeinen idea. Se taas tarkoittaa, että pelaajalla on oltava mahdollisuus ajaa urheiluautolla niin nopeasti kuin mahdollista. *Ridge Racer: Type 4:ssä* meillä oli toisenlainen peruslähtökohta, käytimme eräänlaista juonikehikkoa. Ja näiden täysin erilaisten lähtökohtien takia pelit ovat erilaisia. *Ridge Racer V:ssä* kilpa-ajo on tärkeää eikä mikään muu, Eiichi Saita selvittää.

– Päätimme jo alusta alkaen tämän peruslinjan, koska halusimme palata tässä mielessä juurille. Se taas johtui siitä, että olimme tekemisissä uuden pelikoneen kanssa. Halusimme mukaan pelkkää kilpa-ajoa, yksinkertaisen suoraviivaista.

Pelin suunnittelun suurin ongelma oli sama, jonka parissa suuri osa maailman pelivalmistajista pähkäilee juuri näihin aikoihin - uusi konsoli ja uudenlainen työskentelytapa.

– Pohjimmiltaan emme tienneet uudesta koneistosta paljon mitään ja useat esiin nousseet ongelmat olivat etukäteen täysin aavistamattomia. Meillä ei ollut aikaa etukäteen analysoida PlayStation2:ta ja siksi jouduimme matkan varrella korjailemaan valtavan määrän ohjelmoinnin bugeja, Eiichi Saita selittää.

– Toinen ongelma, joka oli äärimmäisen turhauttava, oli se ettemme aluksi kyenneet saamaan mitään tekemistämme osioista näytölle näkyviin. Vasta tuotannon loppupuolella pystyimme katselemaan itse peliä tv-monitorilta. Se oli mahtava hetki, kun ensi kerran saatoin nähdä, että kaikki se mitä olin edellisinä kuukausina tehnyt oli joka tapauksessa toimivaa, Eiichi Saita toteaa ylpeänä.

– Ja ratkaisemalla kaikki tässä projektissa esiin nousseet vaikeudet olemme luoneet kovan ryhmähengen, josta kaikki mukana olleet voivat tuntea ylpeyttä, Nobuhisa Mikoda täydentää.

Ja ylpeitä heidän kannattaa ollakin. ■

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **MÄTKINTÄ**
JULKAISIJA **NAMCO** VALMISTAJA **NAMCO**

DUO

JOTTA PELAAMISESTA TULISI VARSINKIN KAMPPAILUPELIEN YHTEYDESSÄ TODELLA KIEHTOVAA, TARVITAAN MUKAAN KAKSI TAI USEAMPIA PELAAJIA. JA KUN NELJÄ PELAAJAA PYSTYY PELAAMAAN KAKSI KAHTA VASTAAN, TULEE PELIHURMIOSTA KAIKEN KATTAVA. TEKKEN TAG TOURNAMENTISSA SE ON MAHDOLLISTA.

Tekken Tag Tournamentin tekijöillä on ollut *Ridge Racer V:n* suunnittelijoiden tapaan todella tuliset paikat monien viime hetken ongelmien ja tiukan aikataulun takia. Tosin peli pohjautuu hallipelille, mutta se ei tarkoita sitä, että käännösprosessi System 12:sta PlayStation2:lle olisi ollut mitenkään helppo. Töitä on joutunut paiskimaan 60 henkilöä ja valmista on syntynyt yhden vuoden hikoilun tuloksena. Loistava suoritus, johon vain harvat olisivat yltäneet.

Tekken Tag Tournament on, kuten nimike kertoo, peli jossa kaksi hahmoa auttaa toisiaan kamppailujen tiimellyksessä. Hahmonsa voi valita kevyellä napautuksella R1:een. Hienointa pelaaminen on, kun voi pelata kaksi vastaan kaksi -systeemillä neljän pelaajan kesken, eli jokaiselle hahmolle on oma pelaaja. Tällöin peli saattaa kulkea mitä odottamattomimmilla tavoilla. Pelin idea vaatii pelaajalta uudenlaisia kykyjä. Enää ei riitä, että on jonkin hahmon erikoistuntija, vaan nyt täytyy tuntea vähintään kaksi. Ja kun Forest Law hoitelee jossain kohdassa pisteitä kotiin Gun Jackilta nopean jalkatyönsä avulla, saattaa Ling Xiaoyu yllättäen sekaantua kuvioihin mukaan ja kääntää tilanteen toisin päin. Yhdistelmiä on loputtomasti, sillä pelaajien erilaiset inhimilliset ominaisuudet ovat aina olleet yksi tällaisten pelien kivijaloista.

Tekken Tag Tournamentilla on ollut kolme ohjaajaa. Masahiro Kimotolla on ollut sormensa pelissä pro- ▶

Pelin idea vaatii pelaajalta uudenlaisia kykyjä. Enää ei riitä, että on jonkin hahmon erikoistuntija, vaan nyt täytyy tuntea vähintään kaksi. Ja kun Forest Law hoitelee jossain kohdassa pisteitä kotiin Gun Jackilta nopean jalkatyönsä avulla, saattaa Ling Xiaoyu yllättäen sekaantua kuvioihin mukaan ja kääntää tilanteen toisin päin.

jektin alusta alkaen. Kyseessä on veteraani, joka on työskennellyt Namcolla jo vuodesta 1989. Halliversion ohjaaja Yuichi Yonemori on luonnollisesti myös ollut mukana käännösprosessissa ja yhdessä Katsuhiro Haradan kanssa he ovat katsoneet, että kaikki osaset ovat loksahtaneet kohdalleen.

– Pääasiallisin uutuus *Tekken Tag Tournamentissa* verrattuna *Tekken 3:een* on tietysti tag-toiminto. Mutta pelissä on myös parempi yhteispelisysteemi, joka on selvästi hienostuneempi kuin aiemmissa osissa, Masahiro Kimoto aloittaa.

– Toinen uusi juonne on keilailupeli *Tekken Bowl*, joka on piilotettuna peliin. Lisäksi päätimme toteuttaa pääosan filmeistä reaaliaikaisella grafiikalla, koska konsolin tekniset ominaisuudet riittävät siihen. Laitoimme mukaan myös osion, jota kutsumme nimellä Gallery Mode, jossa pelaaja koska hyvänsä voi paussata pelin, ottaa näyttökuvan ja tallentaa sen muistikortille.

Sekä Gallery Mode että Tekken Bowl kuulostavat ensisijassa kuriositeeteilta. Ne eivät valitettavasti ole yhtä kiehtovia kuin esimerkiksi *Tekken Force*, mutta todistavat Namcon puolelta ainakin sen asian, ettei firma halunnut tehdä pelistä pelkkää suoraa kolikkopelin käännöstä. Tämä olisi saattanut halliversiota pelanneista tuntua pettymykseltä. Rima on asetettu korkealle varsinkin *Tekken 3:n* jälkeen ja pelaajat odottavat Namcolta nykyään enemmän.

Akita Toyama on vastannut kaikista äänistä ja musiikista *Tekken Tag Tournamentissa*. Hän on suhteellisen tuore mies Namcolla - aloitti 1996 - mutta silti varsin lahjakas alallaan. Toyama on *Tekken 3:sta* lähtien onnistunut luomaan peleihin sellaiset soundrackit, jotka viehättävät sekä levyjen ostajia että tanssilattioilla pyörähtelevää kansaa. Ja *Tekken Tag Tounamentilla* hän on ylittänyt itsensä mm. metallisten äänien ja raskaiden rumpusoundien avulla. Kaikki pelin tehosteäänet ovat sämplättyjä ja puolittain muokattuja. Musiikki on kuitenkin ollut luovan työn pääosassa.

– *Tekken Tag Tournamentin* musiikki on aiempaa huolellisemmin sommiteltua. Olen halunnut säilyttää sen tyylin, jonka olemme kehittäneet jo aiemmissa peleissä, samalla kuitenkin laajentaen ilmai-

Tekken Tag Tournamentin tärkeimmät taustahenkilöt kokoontuneina pieneen ryhmäkuvaan. Mustapaitainen mies keskellä on Katsuhiro Harada.

sutapoja, Akita Toyama selittää.

– Äänitehosteita olemme luoneet monellakin tapaa. Etukäteen minulla on useita eri mahdollisuuksia, joista sitten valitsemme parhaat. En pyri erityisen realistisen kuuloisiin tehosteisiin. Yritän löytää jotain toimintaa korostavaa, kuten kung-fu-elokuvissa.

Niille ruotsinkielen taitoisille, jotka ovat lyöneet vuosien ajan päätänsä seinään pohtiessaan, mitä ovat ne kummalliset äänet *Tekken 2:n* viimeisellä raidalla, Toyamalla ei valitettavasti ole antaa suoraa vastausta.

– Se oli hiukan ennen kuin tulin firmaan eikä minulla ole itseasiassa aavistustakaan miksi se tehtiin sillä tavalla. Tiedän, että siinä käytettiin ruotsalaista ääninäyttelijätärtä. Syyksi arvelen sitä, että se kuulosti yksinkertaisesti hyvältä.

Pelin luominen on monivaiheinen tehtävä, jossa erilaisista osista muodostuu lopulta kokonaisuus. Moni pelaaja ei osaa edes kuvitella mitkä osiot ja asiat ovat ottaneet suunnittelijoilta eniten aikaa. Tuikatessamme pelin konsoliin ja aloittaessamme johdanto-osuuden, emme tietenkään tule ajatelleeksi, että pelin takana on sellaisia henkilöitä kuin Masataka Ishiguro, joka on Motion Capture -studiossaan tallentanut kaikki liikkeet, joita Jin Kazama pelissä tekee. Ja tuimaa taistelua pelatessamme emme ikinä muista, että Masashi Kubo on vastannut jokaisen radan ja taustan valmistamisesta. Ne ovat vain erillisiä osioita, jotka kuitenkin vaikuttavat olennaisesti kokonaisuuden hienouteen.

– *Tekken Tag Tournamentissa* emme luoneet kovinkaan paljon uusia Motion Capture -liikkeitä. Mutta jos palataan takaisin *Tekken 3:een* saakka, niin vaikeinta oli luoda Ling Xiaoyu, koska niin monilla ihmisillä oli erilaisia näkemyksiä siitä miten hänen pitäisi käyttäytyä ja liikkua, vastaa Masataka Ishiguro kysymykseeni pelin uudennoksista.

– Liikkumista parantaaksemme olemme lisänneet luita hahmojen luurankoihin, niin että pystymme liikuttelemaan heidän lihaksistoaan realistisemman näköisesti. *Tekken 5:ssä* käytimme 30 luuta per hahmo, mutta *Tekken Tag Tournamentissa* meillä on 100 per hahmo. Siitä, mihin määrään rajoittaa hahmojen luuston, tulee helposti ongelma. ▶

Akitaka Toyama

Kiyoshi Minami

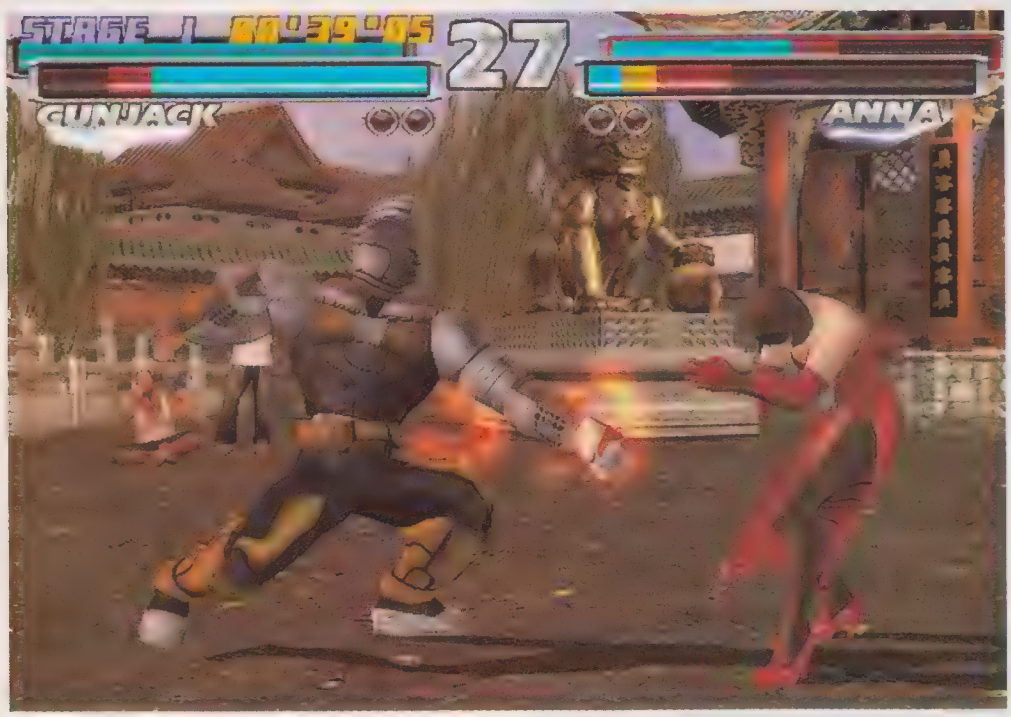
Daizaburo Nakamura

Yoshinari Mizushima

Aloittaessamme johdanto-osuuden emme tietenkään tule ajatelleeksi, että pelin takana on sellaisia henkilöitä kuin Masataka Ishiguro, joka on Motion Capture -studiossaan tallentanut kaikki liikkeet, joita Jin Kazama pelissä tekee. Ja tuimaa taistelua pelatessamme emme ikinä muista, että Masashi Kubo on vastannut jokaisen radan valmistamisesta. Ne ovat vain erillisiä osioita, jotka kuitenkin vaikuttavat olennaisesti kokonaisuuden hienouteen.

Koska sitä ei saa toimimaan suoraan ihmisen kehoa jäljittelemällä, täytyy asiaan keksiä toisenlainen lähestymistapa. Nämä kysymykset ovat yllättävän vaikeita, sillä olennaisinta olisi saada aikaan ulkonaisesti hyvän näköisiä liikkeitä, ei täydellistä ihmiskopiota.

– Olemme tallentaneet aiemmista peleistä useita erilaisia Motion Capture -liikkeitä, varsinkin *Tekken 3:sta*. Etenkin olemme kehittäneet eteenpäin Eddy Iiten hahmoa. Hänen liikeratansa on jäljennetty brasilialaisen capoiera-ekspertin liikkeistä. Olemme käyttäneet mallina vastaavien kamppailulajien osaajia saadaksemme liikkeisiin mahdollisimman aidon tunnelman. Osittain liikkeiden tekoon on käytetty myös näyttelijöitä ja myös omaa porukkaamme.



Masashi Kubo on pieni ujo japanilainen, joka on jo saavuttanut keski-iän. Hän käy hieman ylimieliseksi, kun kysyn miksi pelissä yhä on niin staattisia ratoja ja miksi Nintendo ei ole tehnyt samaa kuin Tecmo teki *Dead or Alive 2:ssa*? Eikö peli kaipaisi hieman enemmän uutta ajattelua.

– Me emme mieluusti haluaisi yrittää mitään *Dead or Alive 2:n* kaltaista. Siinähän voi iskeä hahmoja vain seinille, muttei esimerkiksi takana olevien ihmisten niskaan. Meillä ei ole ollut mitään ideoita, joita olisimme säästelleet seuraavia osia varten, hän vastaa nopeasti ja jatkaa:

– Mutta kaikki riippuu pelin kokonaisideoinnista. *Tekken Tag Tournament* on toki hiukan enemmän uutta luova kuin *Tekken 3* oli. Radoilla tapahtuu enemmän asioita. Palmut huojuvat tuulessa, inhan näköiset pultsarit seisoskelevat taustalla ja huutelevat taistelijoille. Kaikkia juonteita oli hankala saada toimimaan kunnolla.

– Vaaditaan hirveästi työtä, jotta jotain liikkuvaa saadaan tapahtumaan kamppailijoiden ympäristössä. Vaikeinta oli luoda taso, jolla on ruohikkoa. Kesti todella kauan ennen kuin olin siihen tyytyväinen, Masashi Kubo kertoo hiukan ylpeänä.

Kiyoshi Minami on se henkilö, joka on vastannut varsinaisen ohjelmoinnin sujumisesta. Hän ei työskentele samassa tilassa esimerkiksi *Tekken Tag Tournamentin* suunnittelijoiden kanssa, vaan hänen ryhmällään on aivan oma osastonsa, joka on täynnä runsaasti käytetyn näköisiä tietokoneita. Ohjelmointi kuuluu pelin valmistuksen vaikeimpiin osiin. Siinä poistetaan bugeja, parannellaan koneälyn toimintaa ja luodaan pelin perusrakenteet. Ja aivan kuten kaikki muutkin PlayStation2-pelien kanssa työskentelemään joutuneet henkilöt, myös Kiyoshi Minami porukoineen on joutunut kohtaamaan ja ratkomaan lukuisia ongelmia. Hän on myös huolehtinut siitä, että *Tekken Tag Tournamentiin* on tehty useita tarkistuksia ja korjailuja.

– Olemme parannelleet pelin tekoälyä, niin ettei pelaaja enää voi suorittaa yhtä ja samaa hyökkäystä kerta toisensa jälkeen ilman, että koneen ohjaama vastustaja tekisi asialle mitään, Minami selittää.

Kun hän selittää mikä pelin suunnittelussa on ollut vaikeinta, hän ajautuu suoraan samoille linjoille *Ridge Racer V:n* parissa työskennelleiden kollegoidensa kanssa.

- Sitä on vaikea sanoa. Mutta jos vertaa ajopeliä taistelupeliin asia käy havainnollisemmaksi. Ajopeliin ei tarvitse tehdä liikeanimointeja hahmoille. Sitä vastoin siinä pitää ratkaista miten saa suuren määrän dataa vyörytettyä nopeasti ruudun halki.

- *Tekken Tag Tournamentissa* vaikeinta oli varmastikin saada kaikki liikkeet mahtumaan mukaan. Se oli uskomattoman aikaa vievää puuhaa. ▶

Tekken Tag Tournamentin alkuperäinen versio suunniteltiin Namcon kolikkokoneelle nimeltä *System 12*. Voisi luulla, että olisi helppoa kääntää kokonainen peli kolikkokoneelta PlayStation2:lle.

- Tässä tapauksessa ongelmana oli se, että meillä on aivan uusi konsoli, joten luonnollisesti kääntäminen otti tavallista enemmän aikaa. PlayStation2:een tutustuminen kestää aikansa, hän selittää.

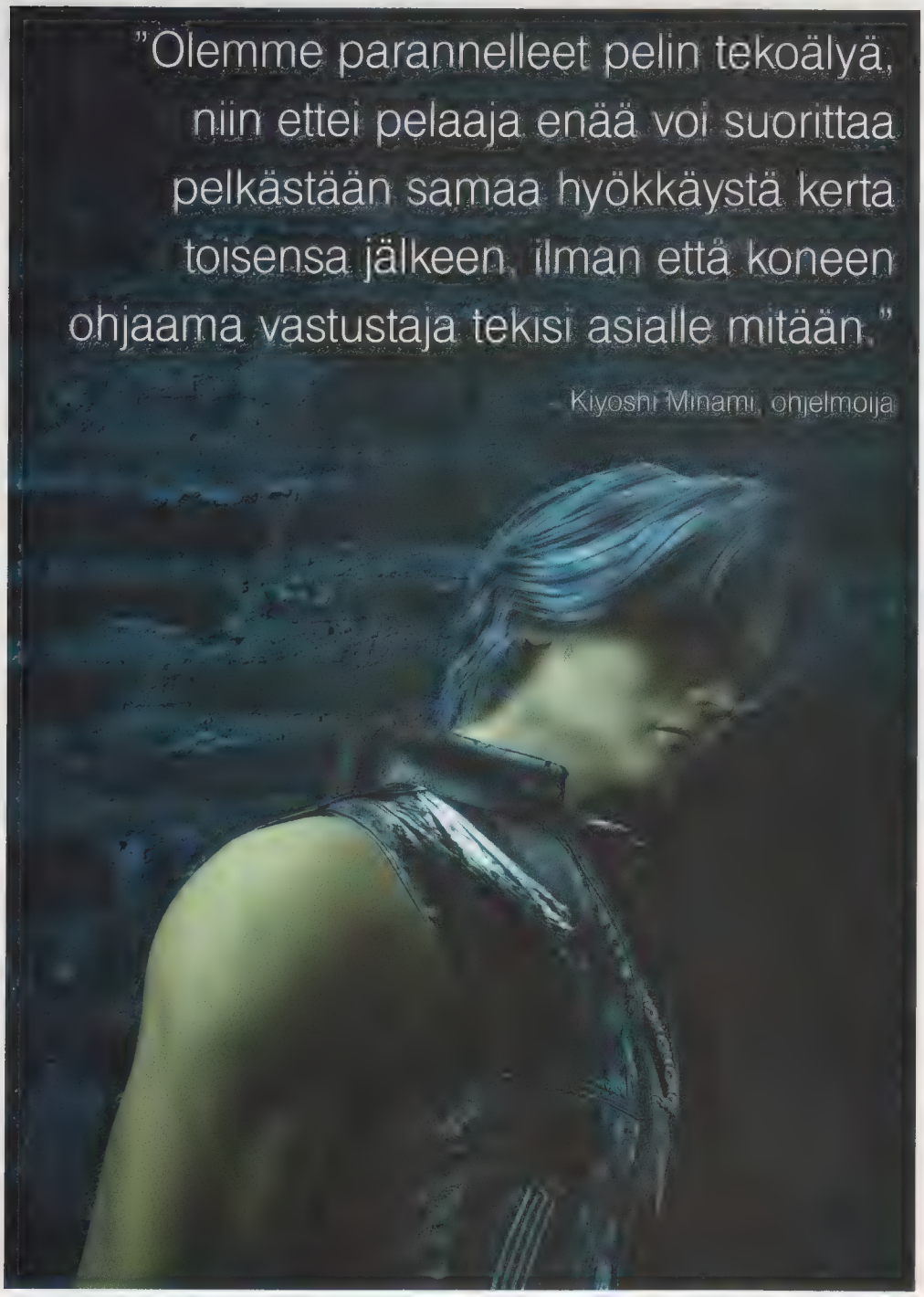
Masahiro Kimoto, Katsuhiro Harada ja Yuichi Yonemori ovat kuin kolme muskettisoturia. He ovat ylpeinä puolustaneet *Tekkenin* kunniaa ja huolehtineet siitä, että uusi peli tulee ulos aikataulun puitteissa. Kolmen ohjaajan kuuluminen saman pelin suunnittelijoihin on tosin hiukan outoa, mutta myös merkki siitä, että Namco halusi sijoittaa pelin kääntämiseen parhaita voimiansa. Ja kun kysyn, olisiko pelistä mahdollista tehdä versio vanhallekin PlayStationille, Katsuhiro Harada vastaa:

- Se on mahdotonta. Jos olisi vain kaksi hahmoa kerrallaan ja hyväksyttäisiin latautumisajat taistelujen keskelläkin, niin se kenties onnistuisi. Mutta eihän siinä ole mitään mieltä. Näytöllä lukisi lähes jatkuvasti "now loading". Mutta, jos sellainen olisi soveliasta, niin sitten kyllä, hän vastaa ja jatkaa:

- Jokin muu olisi täysin pois suljettua. Pääongelmamme PlayStation2:n kanssa oli se, ettemme tienneet etukäteen mitä uuden konsolin kanssa voisi tehdä. Niinpä päädyimme keskittymään tarkemman resoluution kehittelyyn.

Lisäksi ajanpuute ja resurssit heijastuvat lopputulokseen. Kukaan pelin ohjaajista ei tunnu tyytyväiseltä peliin käytettävissä olleeseen aikaan ja he ovat yksimielisen tyytyväisiä, että ylipäänsä onnistuivat samaan valmiin tuotteen ajoissa aikaiseksi. Ja luonnollisesti he ovat kaikki valmiita tuleviin haasteisiin nyt, kun ovat opiskelleet uutta konsolia yli vuoden ajan. Ja kun kysyn milloin voimme odotella *Tekken 4:ää* ja mihin väliin sarjaa meidän pitäisi sijoittaa *Tekken Tag Tournament*, Katsuhiro Harada vastaa hieman arvoituksellisesti:

- *Tekken Tag Tournament* on yksi peli. Tekken 4 on kokonaan toinen tuote. Emme aio sekoittaa eri pelejä toisiinsa, vaan teemme nimikkeen kerrallaan valmiiksi. *Tekken Tag Tournament* on yksi osa *Tekken*-sarjaa, mutta sillä ei ole mitään järjestysnumeroa perässään. Ja *Tekken 4* on toistaiseksi vasta tulevaisuuden peli. ■



Voittaja lukee ensin Goalin!

- Veikkausliigan ennakkoasetelmat
- Kattavat seuraesittelyt ja upeat joukkuekuvat!
- Yllättävä Top 30?
- Antti Sumiala – paluu huipulle
- Valmentaja Antti Muurinen ja 30 kysymystä!

Osta! Vain:

35,-

Veikkaus Oy®

FC MONT KUSTANNUS

Myynnissä Veikkausrasti -myymälöissä ja Lehtipisteissä!

VOITTOPUTKEN JATKOKSI

JALKAPALLO-KORKKARIT!

Myynnissä toukokuussa!

nordic games

PlayStation

Uutuuksia

Rally Masters 299:-

Colin McRae Rally 2.0 (kesäkuussa) 299:-

Prince Naseem Boxing 299:-

Need for Speed 5 Porsche 299:-

Battle Tanx Global Assault	299
Crisis Beat	299
Dukes of Hazzard	289
Earthworm Jim 3D	299
Everybody's Golf 2	199
Evo's Space Adventures	99
F1 Racing Championship (UBI)	269
Jackie Chan	269
Jimmy White Cueball 2	399
Jo Jo's Bizarre Adventure	299
Legend of Legaia	269
Martian Gothic: Unification	99
Mis Adventure of Tron	299
Missile Command	299
NBA in the Zone 2000	299
Need for Speed 5: Porsche	299
Rayman 2	299
Rescue Shot	269
Roadsters Trophy	299
Ronaldo V-Football	299
Silent Bomber	299
Silicon Valley	299
Star Wars Ep.1 Jedi Power Batt	299
Street Fighter EX+ Alpha 2	299
Suikoden 2	299
Tombi 2	269
Toshinden 4	299
World Championship Snooker	299

Suoraan hyllystä

Saga Frontier 2 289:-

Star Ocean 2 199:-

Syphon Filter 2 269:-

Crusaders of Might & Magic	289
F1 2000 EA	289
Fear Effect	289
Fishermans Bait 2 Big Ol' Bass	289
Gran Turismo 2	289
Grandia	299
Int. Track & Field 2	289
Metal Gear Solid Double Pack	289
Micro Maniacs (M Machines 4)	299
Player Manager 2000	289
Resident Evil Gun Survivor	299
Rollcage Stage 2	169
Street Skater 2	299
Theme Park World	289
Tomb Raider 4	169

Platinum

Tomb Raider 3 159:-

Crash Bandicoot 3	159
Metal Gear Solid	159
Spyro the Dragon	159
This is Football	139
Toca Touring Car 2	159

HUIPPUTARJOUS!!

Ostaessasi vähintään 3 kpl seuraavia tarjouspelejä (hintaluokat 69, 99 ja 169) saat lisäksi muistikortin kaupan päälle!

69:-

- Beast Wars
- Extreme SnowBreake
- Knockout Kings
- NHL 98
- Need for Speed 3
- Sentinel Returns
- Snowboard Phat Air
- Street Skater
- Test Drive 4
- Theme Hospital
- V-Ball
- Zero Divide 2

99:-

- Big Race Pinball
- Blasto
- Buggy
- Clock Tower
- Fifth Element
- Formula 1 98
- G-Darius
- Hot Wheels Turbo Racing
- Monaco GP Racing Sim
- ReBoot
- Sports Car GT
- Super Pang Collection
- Tunnel B 1
- Unholy War
- World Cup 98

169:-

- Akuji
- Atari Greatest hits
- Breath of Fire 3
- Chokobo Racing
- Circuit Breakers
- Formula 1 99
- Gex, Deep Cover Gecko
- Kingsley
- Le Mans 24 Hour
- NBA Liva 99
- ODT
- Ridge Racer Type 4
- TombRaider 4
- Wipeout 3

Game Boy Color

Game Boy Color 569:-

Bomberman Quest	239
Catwoman	219
Int.Tarck & Field	239
Konami Wintergames	239
NHL 2000	239
Pockemon sin.ja pun.	219/kpl
Pocemon kelt.	239
Wario Land 3	239

Pokemon fon täällä!!

NINTENDO 64

Uutuuksia

Battle Tanx Global Assult 399:-

40 Winks	soita
Tanx Global Assault	399
Cyber Tiger	399
F1 Racing Championship (UBI)	399
Fighting Force 64	399
Hydro Thunder	399
Int. Superstar Soccer 2000	399
Int. Track & Field Summer Game	399
NBA in the Zone 2000	399
Perfect Dark	soita ja varaa
Tales Conker 64	399
Winback	399

Suoraan hyllystä

Army Men Sarges Heroes	399
Destruction Derby	399
Donkey Kong 64 + Mem.Exp	499
Jet Force Gemini	399
Rayman 2	399
Ready 2 Rumble Boxing	399
Ridge Racer 64	399
Road Rash	399
Pockemon + Transf.Pack	499
Supercross 2000 EA	399
Toy Story 2	399

Tarjouspelit

Aero Fighter Assault	299
Beetle Adv. Racing	199
Biofreaks	249
F1 World Grand Prix	249
Kobe Bryant NBA Basket	299
Lamborgini Challenge	199
Madden 64	199
Nascar 99	199
NBA Live 99	199
NHL 99	199

Dreamcast

Uutuuksia

Evolution 369:-

Chu Chu Rocket	369
Dragons Blood	369
Ecco the Dolphin	369
Grand Theft Auto 2	369
Hidden and Dangerous	369
Hot Rod City	369
Jo Jo's Bizarre Adventure	369
MDK 2	369
Nomad Soul	369
Resident Evil 2	369
Resident Evil: Codename Veron.	369
Star Wars Episode 1 Racer	369
Street Fighter 3 Double Impact	369

Suoraan hyllystä

Buggy Heat	369
Deadly Skies	369
Dynamite Cop 2	369
ECW Hardcore Revolution	369
Marvel vs Capcom	369
NBA 2K	369
Power Stone	369
Psychic Force	359
Rayman 2	329
Red Dog	369
Sega Rally 2	369
Slave Zero	369
Sonic Adventure	369
Soul Calibur	369
Soul Fighter	369
Tee Off Golf	359
Toy Commander	369
Wetrix	369
Vigilante 8 2nd Offense	369
Wild Metal	369
Virtua Fighter 3tb	369
Virtua Striker 2	399
Worldwide Soccer 2000	399

Keskusyksiköt

Ase Mad Catz 329:-

Antennikaapeli RF Switch	139
Keskusyksikkö,peruspaketti	1795
Dreamcast laukku	199
Peliohjain, tarvike	199
Peliohjain, alkup.	219
RGB-Kaapeli	119
Rumble Pack alkup.	179
VMS muistikortti	219

www.nordicgames.fi puh. 02- 27 57 600 fax 02- 25 10 055

OSTA TAI VAIHDA VANHAT TV-PELISI

Divarin pelisäännöt

50% HYVITÄMME

Kaikki PlayStation, Dreamcast ja Nintendo64 -pelejä

Esimerkiksi käytetty PSX-peli FIFA2000 maksaa 240mk, jolloin hyvitäämme sinulle 120mk.

MegaDrive, SuperNintendo, GameBoy ja 8-bittisen Nintendon käytettyjä pelejä voit tiedustella puhelimitse numerosta 02-27 57 600
Jotkut tuotteet saattavat olla tilapäisesti loppuunmyytyjä.
Puhelimitse voit kätevästi varmistaa löytyykö haluamasi tuote hyllyltä. Puh.02-27 57 600

Näin vaihdat/myyt käytetyt tuotteet

1. Luetteloi kaikki vaihdettavat/myytävät tuotteet. Muista merkitä tuotteen nimen lisäksi myös konsolimalli (esim. PSX tai N64) sekä hyvitettävähinta. Laske loppusumma.
2. Jos haluat vaihtaa tuotteet toisiin, niin kirjoita mitä haluat tilalle. Myös vaihtoehtotuotteiden kohdalla on tärkeää ilmoittaa konsolimalli sekä haluatko uuden vai käytetyn tuotteen.
3. . Kun myyt meille tuotteita, niin muista ilmoittaa sekä tilinumerosi että pankin nimi. Maksut ovat tilillä noin viikon kuluessa tavaran saapumisesta.
4. Muista aina liittää mukaan yhteystietosi, nimi, osoite ja puhelinnumero.
5. . Postita tuotteet ja yllämainitut tiedot osoitteeseen:

Oy Nordic Games,
Yliopistonkatu 30,
20100 Turku.

- Tuotteiden hinnat määräytyvät aina uusimman hinnaston mukaisesti. Voit aina soittaa ja tarkistaa viimeisimmät hinnat, puh. 02-27 57 600. Tämän luettelon hinnat ovat voimassa 31.5.2000 asti.
- Mikäli pelistä puuttuu kotelo tai ohjekirja, vähennämme 25% hyvityshinnasta. Tämä ei koske keskusyksiköitä eikä tarvikkeita.
- Tuotteiden tulee olla jälleenmyyntikelpoisia. Pidätämme oikeuden kieltäytyä kaupasta, mikäli tuote on viallinen tai puutteellinen (esim. hyvin naarmuiset PSX-pelit).
- Emme lunasta postiennakkolähetyksiä. Tuotteita myytäessä tai vaihdettaessa vaaditaan alle 18-vuotiailta holhoojan allekirjoitus.

Käytettyjen tuotteiden takuuaika on 1kk.
Toimituskulut 35-60mk

Playstation

Actua Soccer 2	120
Adidas Power Soccer 98	80
Alundra	150
Ape Escape	190
Apocalypse	70
Asteroids	160
Asterix	220
Azure Dreams	190
Batman Forever	80
Battle Arena Toshinden 3	90
Blasto	100
Bloody Roar 2	190
Breath of Fire 3	120
Broken Helix	120
Bubsy 3 D	140
Bug Raider	100
Bug Bunny	190
Bushido Blade	140
Bust A Move 4	160
Command & C Retaliation	150
C3 Racing	140
Cardinal Syn	140
Carmageddon	220
Castlevania	160
Championship Motocross	190
Chessmaster 2	190
Chill	80
Chokobo Racing	120
Civilisation 2	190
Colin McRae Rally	130
Colony Wars	80
Colony Wars Vengeance	100
Cool Boarders 3	160
Crash Bandicoot 3	130
Crash Team Racing	190
Croc 2	190
Darkstalkers 3	160
Demolition Racer	190
Destrega	220
Destruction Derby	80
Destruction Derby 2	130
Dino Crisis	190
Discworld 2	180
Divers Dream	150
Driver	190
Duke Nukem Time To Kill	190
EA Sports Supercross	190
Earthworm Jim 3D	150
Exhumed	120
FA Premier League Manager	160
FA Premier League Stars	160
F1 World Grand Prix 99	190
FA Manager	160
Fade to Black	70
FIFA 99	130
Fighting Force 2	190
Final Fantasy 7	100
Final Fantasy 8	240
Formula 1 98 (Sony)	190
Formula One 97	80
Formula One 98	150
G-Darius	140
Gex 3 Deep Cover	140
Ghost in the Shell	120
G-Police 2	160
Gran Turismo	80
Grand Theft Auto 2	180
Granstream Saga	170
Gungage	190
Heart of Darkness	120
Hell Night	190
Hercules	130
Independence Day	70
Int.Superstar Soccer Pro	110
Int. Track & Field	130
Jade Cocoon	190
Jeremy McGrath Cross2000	150
Jurassic Park:Lost World	130
Kagero Deception 2	170
Kart Duel 2	120
Kingsley	190

KKND	190
Knockout Kings 2000	190
Last Report	140
Le Mans 24 Hour	120
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	190
Lego Racers	190
Lego Rock Racers	190
LMA Manager	220
Madden 99	150
Madden NFL 2000	190
Maximun Force	160
MDK	110
Medal of Honor	190
Medievil	80
Men In Black	90
Metal Gear Solid	130
Mission Impossible	190
Mortal Kombat 4	180
Mortal Kombat Trilogy	130
Moto Racer	80
Moto Racer 2	100
Motorhead	90
Mr Domino	120
Music 2000	190
Nascar 2000	190
NBA Live 2000	190
Need For Speed 4	130
NHL 2000	190
NHL 99	60
NHL Championship 2000	190
NHL Face Off 98	60
NHL Powerplay 98	90
Oddworls Abes Odyssee	130
ODT	70
One	70
Overblood	70
Pandemonium	130
Parappa the Rapper	150
PGA Tour 98	90
Pitfall 3D	80
Player Manager 99	150
Porsche Challenge	80
Premier Manager 98	80
Premier Manager 99	160
Primal Rage	90
Quake 2	190
R4 Ridge Racer Type 4	80
Rainbow Six	190
Rally Cross 2	140
Rascal	90
Reboot	80
Re-Loaded	80
Resident Evil	120
Resident Evil 2	130
Ridge Racer Revolution	80
Rival Schools	140
Riven Myst 2	150
Road Rash 3D	130
Ronin Blade	190
R-Types	120
Running Wild	140
SCARS	150
Shadow Master	140
Shadowman	160
Silent Hill	190
Soul Blade	130
Soviet Strike	60
Sports Car GT	70
Spyro	130
Street Fighter Alpha 3	180
Syphon Filter	150
Tarzan	190
Tekken 3	100
Time Crisis	80
Toca Touring Car	80
Toca Touring Car 2	130
Tomb Raider 3	130
Tomb Raider 4	120
Tomorrow Never Dies	190
Tony Hawk Pro Skater	190
Unholy War	90
Warpath:Jurassic Park	190
Warzone 2100	160
WCW Mayhem	160

Vigilante 8:2nd Offensive	190
Wild 9	120
Wild Arms	150
Wipeout 3	120
World Cup 98	70
V-Rally	70
Wreckin Crew	120
Wu Tang	150
Xena Warrior Princess	190
Xenocrazy	80

PSX tarvikkeet

tuote	myymme	ostamme
Action Replay Prof Dat	120	50
Antennikaapeli	90	40
Dual Shock, Sony	150	60
Peliohjain, alkup.	70	30
Muistikortti, 120-p.	100	40
Muistikortti, alkup.	60	35
Multi Tap	140	60
Hiiri, Sony	130	50
Ase, Scorpio	90	40
RGB-kaapeli	80	20
Jatkojohto ohjaimelle	45	20

REKISTERÖIDY NYT KANTA-ASIAKKAAKSI!

Liittymällä jäseneksi saat halutessasi tilauksesi laskulle, jolloin sinulla on 14 päivää maksuaikaa.

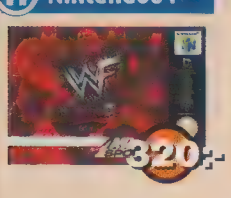
Lisäksi saat suositun postimyyntiluettelomme ilmaiseksi suoraan kotiisi. Jäsenyys on ilmainen.

Lisätietoja saat numerosta 02-27 57 600.

Katso viimeisimmät uutuudet netistä osoitehan on

www.nordicgames.fi

Nintendo64



Blast Corps	120
Castlevania	280
Command&Comnquer 3D	320
Cruising USA	120
Dark Rift	120
Diddy Kong	180
Extreme G	80
F1 Pole Pos.	80
F1 World GP	120
Fighters Destiny	160
Forsaken	120
F-Zero	160
Goldeneye 007	160
Hexen	100
Knockout Kings 2000	280
Lylat Wars+rumble-p	190
Madden 99	190
Mortal kombat 4	240
Multi Racing Championship	80
Nascar 99	120
Quake 2	280
Quake II	190
Road Rash	240
Shadowman	280
South Park	280
Star Wars Roque Squadron	240
Tetris 64	280
Top Gear Overdrive	190
Turok 2 Seeds of Evil	160
Turok Rage Wars	320
Twisted Edge Snowboard	190
Waiale Country Golf Club	190
Wipeout 64	220
WWF Attitude	320
Zelda Ocarina of Time	240

N64 tarvikkeet

tuote	myymme	ostamme
action replay datel	95	35
antennikaapeli	80	30
scart-kaapeli	85	30
peliohjian, alkup.	150	75
memory expansion pack	140	60
muistikortti, alkup.	80	40
muistikortti, tarvike	70	20
rumble pack, alkup.	70	30
jatkojohto	40	20

Keskusyksiköt

Käytettyyn keskusyksikköön katsotaan kuuluvaksi sama sisältö kuin uutta pakettia ostettaessa eli peliohjain, virta- ja scartjohto. Emme osta mallia 1002 olevia PSX-keskusyksiköitä.

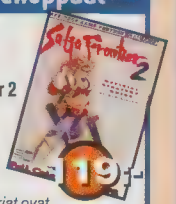
tuote	myymme	ostamme
Dreamcast PAL	1350	850
Gameboy Color	395	200
Gameboy Pocket	120	50
Gameboy Standard	100	35
Nintendo 64	450	200
Playstation	500	300

Dreamcast

Aero Wings	260
Blue Stinger	260
Dynamite Cop 2	260
Marvel vs Capcom	280
NBA Showtime	260
Pen Pen	260
Power Stone	280
Re Volt	280
Sega Rally 2	280
Snow Surfers	260
Sonic Adventure	280
Sega Worldwide Soc.	260
Tokyo Highway Challenge	240
Virtua Fighter 3tb	250
Worldwide Soccer 2	280

Pelioppaat

Saga Frontier 2



Opaskirjat ovat uusia, yleensä laajoja (yli 100-sivuisia) oppaita englanninkielisinä.

Donkey Kong 64	119
Final Fantasy 8	119
Gran Turismo 2	119
Grandia	119
Medal of Honor	119
Resident Evil 3	119
Suikoden 2	119
Tomb Raider 4	119

Posti myynti luettelo

Jos et vielä ole saanut suosittua luetteloamme niin tilaa se meiltä ilmaiseksi!

Puh
02-27 57 600
ark 10-16
la 10-14

Fax
02-25 10 055

Käytettyjen tuotteiden varastotilanne muuttuu päivittäin. Varmistaaksesi tuotteen saatavuuden, soita 02-27 57 600

PELIUUTUUDET

Tämän listan esittämät pelit tullaan julkaisemaan Suomessa kesän mittaan.

Nintendo 64

Army Men: Sarge's Heroes	huhti
Battle Tanx: Global Assault	huhti
Castlevania: Legacy of Darkness	maalis
Cyber Tiger	touko
ECW Hardcore Revolution	maalis
F1 Racing Championship	touko
Fighting Force 64	huhti
Hydro Thunder	huhti
ISS Millennium	touko
Jeremy McGrath Supercross 2000	huhti
NBA in the Zone 2000	maalis
Paperboy	maalis
Pokémon Stadium	huhti
Ridge Racer 64	huhti
South Park Rally	maalis
Tarzan	huhti
Tazmania Express	touko
The Muppets	maalis
Tony Hawk's Skateboarding	maalis
Top Gear Hyper Bike	maalis
Track & Field Summer Games	huhti
Winback	touko

Game Boy

4x4 World Trophy	huhti
All Star Tennis 2000	maalis
Army Men	huhti
Asterix Dogmatix	touko
Azure Dreams	huhti
Babe	huhti
Battle Tanx	huhti
Bugs Bunny Crazy Castle 4	huhti
Cross Country Racing	huhti
Dragon Warrior Monsters	maalis
ECW Hardcore Revolution	huhti
F1 Racing Championship	huhti
F1 World Grand Prix 2	maalis
F-18 Thunder Strike	huhti
Game & Watch Gallery 3	maalis
International Karate 2000	huhti
ISS 2000	touko
Jeremy McGrath Supercross 2000	huhti
Knockout Kings 2000	maalis
Konami Game Boy Collection vol. 2	huhti
Konami Game Boy Collection vol. 3	maj
Le Mans 24 Hours	touko
Lemmings	huhti
Looney Tunes: Martian Alert	huhti
Magical Tetris Challenge	maalis
Metal Gear Solid	touko
NBA in the Zone 2000	maalis
NBA Live 2000	huhti
Oddworld Adventures II	touko
Pocket GT Racing	touko
Pro Pool	huhti
Rampage Universal Tour	maalis
Rayman	maalis
Ready 2 Rumble Boxing	maalis
Rugrats: Time Travellers	huhti
Spirou	touko
Taxi 2	maalis
The Mask of Zorro	maalis
The Muppets	maalis
Tomb Raider	huhti
Tonic Trouble	maalis
Tonka Raceway	huhti
Tony Hawk's Skateboarding	maalis
Top Gear Rally 2	huhti
Total Soccer	maalis
Total Soccer Manager	touko
Toy Story 2	maalis
Wario Land 3	huhti
WCW Mayhem	touko

Dreamcast

4 Wheel Thunder	touko
Arcatera	huhti
Caesar's Palace 2000	huhti
Deep Fighter	huhti
Dragon's Blood	touko
ECW Hardcore Revolution	maalis
Evolution	maalis
F1 Racing Championship	touko
Giga Wing	touko
Grand Theft Auto 2	huhti
Heroes of Might & Magic III	touko
Hot Rod City	huhti
Jo Jo's Bizarre Adventure	huhti
MDK2	touko
NBA 2K	maalis
NHL 2K	touko
Nomad Soul	touko
Plasma Sword	maalis
Rayman 2	maalis
Red Dog	huhti
Renegade Racers	touko
Resident Evil: Code Veronica	huhti
Sega Bass Fishing	huhti
Slave Zero	maalis
Soul Reaver	maalis
Star Wars: Episode I Racer	touko
Street Fighter Alpha 3	touko
Sword of the Berserk	touko
Tech Romancer	touko
Tee Off	maalis
Tomb Raider: The Last Revelation	maalis
Toy Story 2	touko
V-Rally 2: Millennium Edition	touko
WWS Euro 2000	touko

PlayStation

4x4 World Trophy	huhti
Army Men: Air Attack	maalis
Army Men: Sarge's Heroes	huhti
Barbie SuperSport	huhti
Bass Landing	touko
Battle Tanx: Global Assault	huhti
Beatmania	huhti
Bishi Bashi Special	touko
Brunswick Pro Bowling 2	maalis
Caesar's Palace 2000	huhti
Colin McRae Rally 2.0	touko
Colony Wars: Red Sun	maalis
Crisis Beat	huhti
Crusaders of Might & Magic	maalis
Die Hard Trilogy 2	maalis
Discworld Noir	huhti
Duke Nukem: Planet of the Babes	huhti
Dukes of Hazzard: Racing for Home	maalis
Euro 2000	touko
Everybody's Golf 2	huhti
Evo's Space Adventures	huhti
F1 2000	maalis
F1 Racing Championship	huhti
Fear Effect	maalis
Fisherman's Bait 2	maalis
Gekido	huhti
Ghoul Panic	huhti
Grandia	maalis
Grudge Warriors	maalis
Guilty Gear	huhti
In Cold Blood	touko
International Track & Field 2	maalis
Jackie Chan's Stuntmaster	touko
Jimmy White's 2 Cueball	huhti
Jo Jo's Bizarre Adventure	huhti
Legend of Legaia	touko
Marvel vs Capcom	maalis
Medievil 2	huhti
Micro Maniacs	maalis
Midnight in Vegas	huhti
Misadventures of Tron Bonne	maalis
Muppet RaceMania	huhti
NBA in the Zone 2000	maalis
Need for Speed: Porsche 2000	touko
N-Gen Racing	touko
NHL Face Off 2000	maalis
NHL Pro 2000	maalis
NHL Rock the Rink	touko
Player Manager 2000	huhti
Premier Manager 2000	maalis
Prince Naseem Boxing	huhti
Radical Bikers	maalis
Railroad Tycoon II	maalis
Rally Masters	huhti
Rescue Shot	touko
Resident Evil Survivor	maalis
Road Rash: Jailbreak	maalis
Roadsters Trophy	touko
Rollcage Stage II	maalis
Ronaldo V-Football	touko
Rugrats: Studio Tour	huhti
Saboteur	huhti
SaGa Frontier 2	maalis
Silent Bomber	touko
Star Ixiom	maalis
Star Ocean: The Second Story	huhti
Star Wars Episode I: Jedi Power Battles	touko
Street Fighter EX Plus Alpha 2	touko
Street Skater 2	maalis
Superbikes 2000	maalis
Syphon Filter 2	huhti
The Dukes of Hazzard: Racing for Home	maalis
Theme Park World	maalis
Tiger Woods PGA Tour 2000	maalis
Time Crisis: Project Titan	touko
Tombi 2	touko
Toshinden 4	huhti
UEFA Champions League 99/2000	maalis
Unreal	touko
Urban Chaos	maalis
Vandal Hearts II	huhti
World Championship Snooker	huhti
WWF Smackdown	huhti

Lista perustuu maahantuojien suunnitelmiin. Super Power ei vastaa aikataulujen mahdollisista muutoksista.

ARVOSTELUT

VEIKKO

[ikä: 20• harrastaa: rockmusiikki ja kynäily • pitää: klassikkot • vihaa: urheilupelit]

PARASTA: ***Resident Evil: Code Veronica*** – Dremcast jyrää. ***Medal of Honor*** – Kuolema natseille! ***Micro Maniacs*** – Maratonia murojen seassa? ***Resident Evil 3: Nemesis*** – Huh.... ***Capcom Generations*** – Veteraanipelien armottomin kokoelma on juuttunut pysyvästi konsoliini. Suositellaan ehdottomasti kaikille.

TOPI

[ikä:25 • harrastaa: musiikki • pitää: RPG ja seikkailupelit • ei pidä: jenkkipelit]

PARASTA: ***Ridge Racer V*** – Suosittelen lämpimästi! ***Virtua Tennis*** – Tähän genreen en kyllästy. ***Metal Gear Solid*** – Snake tulee taas... ***Street Fighter II Turbo*** – Mätkin mätkin.

MARTTI

[Ikä:24 • harrastaa: japani, raskas beat ja ruoka • pitää: seikkailu ja shoot 'em up • ei pidä : fleimaavat senttarilaamat]

PARASTA: ***WonderBorg*** – Hyvä peli. ***Marine Catcher*** – Yksi hulluimmista kolikkopeleistä kautta aikojen..... ***Jet Set Radio*** – Vihdoinkin! ***Dead or Alive 2*** – tätä olen odottanut. ***Ridge Racer V*** – PS2:n ässä.

JOONAS

[Ikä: hälyttävä• harrastaa: lumi • pitää: väkivalta, kilpa-ajo ja pulmatiikka • ei pidä: jenkkimättö]

PARASTA: ***Tekken Tag Tournament*** – PS2:n turpajuhlat ovat korkeista kastia. ***Dead or Alice 2*** – Vielä parempaa PS2-väkivaltaa. ***Rally Masters*** Hyvää työtä.. ***Mario Golf*** – Joonas-setä golffaa edelleenkin mielellään.

LOVIISA

[Ikä: 23• harrastaa: musiikki ja muoti • pitää: ongelmanratkaisu • ei pidä: turpajuhla- ja räiskintäpelit]

PARASTA: ***Ridge Racer V*** – Ei pelkästään siisti. ***Micro Maniacs*** – Pikku-ukot kipittävät huimaa kyytiä. ***Muppet Racemania*** – ...Mutta missä on Kermit? ***Tekken Tag Tournament*** – Inhoan turpamättöä mutta silti....

MIKKO

[Ikä:23• harrastaa: musiikki • pitää: urheilu ja tappelu • ei pidä: kettuuntuneet programmerit]

PARASTA: ***Resident Evil: Code Veronica*** – Mahtava Dreamcast -jysäys. ***Muppet Racemania*** – Miss Piggy..? ***Virtua Fighter 3tb*** – En voi elää ilman Sarahia! ***Street Skater 2*** – Tämä peli on hyvä.

TANELI

[Ikä: 22• harrastaa: musiikki ja futis • pitää: urheilu ja RPG • ei pidä: väkivalta]

PARASTA: ***Phantasy Star II*** – Idea on todella vangitseva. ***Ridge Racer V*** – Uskomaton! ***Dead or Alive 2*** – Parempi kuin odotin! ***Virtua Tennis*** – Maailmanluokan tennistä. ***Metal Gear Solid*** – Maailman paras vakoiluseikkailu taskukoossa.

ANNA

(ikä: 22 * harrastaa: elokuvat ja musiikki * pitää: monipuoliset pelit * ei pidä: tappelu)

PARASTA: ***Gran Turismo 2*** – Autoilun aatelia. ***Point Blank 2*** – Rauhanomaista räiskintää. ***Rayman 2: The Great Escape*** – Vallan valloittava. ***Final Fantasy VIII*** – Ei kulu käytössä.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Mikä olisikaan osuvampi peli Segan Dreamcastin tapaiselle mörkömasiinalle kuin Capcomin *Resident Evil* –sarjan uusin osa? *Code Veronica* on kauan odotettu seikkailu, jonka myötä kaikki genreen ihastuneet pääsevät kokemaan ihania kauhunväreitä.

***Resident Evil: Code Veronica* ei sovi herkkähermoisille konsolipelaajille.**

Useimmat haluavat saada vastauksen kysymykseen: onko Dreamcast tosiaan loistolaite *Resident Evilille?* Vastaus kaikessa lyhykäisyydessään on kyllä! Niin ytimekästä vastausta voi tietysti vähän laajentaa, mihin aionkin seuraavaksi ryhtyä.

Dreamcastin suorituskyky lyö kirkkaasti laudalta muut seikkailuja Raccoon Cityssä ja sen liepeillä tarjoilleet konsolit, joten johan olisi kumma ellei tämä peli olisi sarjan muita osia parempi. Näin paljon parempaa peliä en minäkään sentään ollut arvannut odottaa.

Ensiksikin grafiikka on suunnattomasti hienompaa kuin ennen. Elokuvaosuuksissa kunnonkohennuksen huomaa erityisen selvästi. Joidenkin filmijaksojen aikana pelaaja erehtyy jopa luulemaan, että silmien edessä pyöriikin Hollywood-leffa. Vain pienet yksityiskohdat paljastavat, ettei kyseessä ole elokuvamaailma vaan peli. Mutta on grafiikka parempi pelattavissakin jaksoissa. Hahmot liikkuvat sujuvammin, varjot lankeavat luonnollisen tuntuisesti ja todellisilta tuntuvat myös efektit kuten liekit, kaasut, sade ja usva.

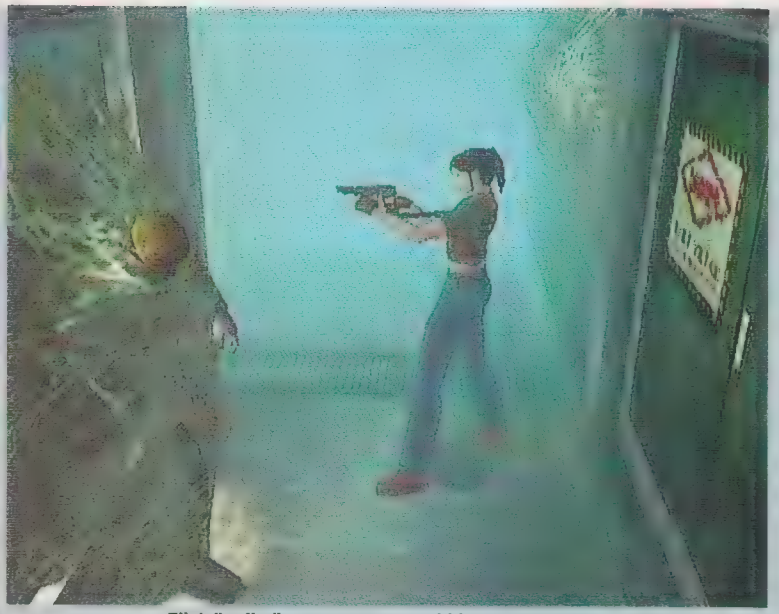
Äänet olivat hyvälaatuisia jo sarjan edellisissä jaksoissa ja taso on onnistuttu pitämään yllä. Jokaisella zombilla on oma ääni, joten välillä syntyy oikea äänten sekamelska, kun huone on täynnä elävien kuolleiden varoittavaa ja pelottavaa vaikerrusta.

Peli on yhtä tyhjän kanssa, ellei hienoa grafiikkaa ja meheviä äänitehosteita ole tukemassa hyvä taustatarina. *Resident Evilinsä* läpikotaisin osaavat eivät joudu pettymään pätkääkään. Päinvastoin. *Code Veronicassa* siirrytään ajassa kolme kuukautta eteenpäin siitä hetkestä, kun Claire Redfield viimeksi selvisi Raccoon Citystä hengissä. Nyt hän on jälleen sotajalalla Umbrellaa vastaan ja peli alkaa kirjaimellisesti vihollisen maaperältä, nimittäin järjestön johtamalta saarelta. Introjaksossa Claire joutuu vangiksi ja kuljetetuksi saarelle ja itse pelissä hänet täytyy ensi alkuun saada ehjin nahoin turvaan aaltojen ympäröimästä helvetistä. Apunaan Clairella on nuorukainen nimeltä Steve Burnside, itsekin toisinaan pelattava hahmo. Myöhemmin pelissä tavataan myös Clairen veli Chris, joka muutama vuosi sitten tuli tutuksi sarjan ensimmäisen osan, Raccoon Forrestin, sankarina.

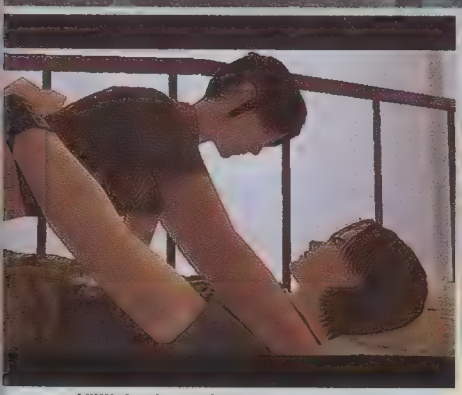
Kauhusaarella on monia etappeja, joista pitää selvitä yhtenä kappaleena. Selvittävä on muun muassa vankilasta ja sen alueelta, joka asiaankuuluvasti kattaa teloituspaikan ja hautausmaan. Ja hautausmaillahan on tunnetusti vainajia, joten pelaaja saa varautua voimainkoetukseen murhanhimoisen zombijengin kanssa. Myöhemmässä vaiheessa vastaan tulee muun muassa sotilasalueita, laboratorioita, viemäreitä, kellaritiloja sekä suuri ja komea, ensimmäisen *Resident Evil* –seikkailun kartanoa muistuttava palatsi.

> Välillä sitä tuudittautuu harhaanjohtavaan turvallisuuteen. Tyynen ja rauhallisen jakson jälkeen painostava ilmapiiri houkuttelee pelaajan odottamaan jotain kamalaa tulevaksi. Mitään kammottavaa ei kuitenkaan tapahdu, joten pelaaja rauhoittuu... Ja silloin tulee isku, lujaa ja armotta.

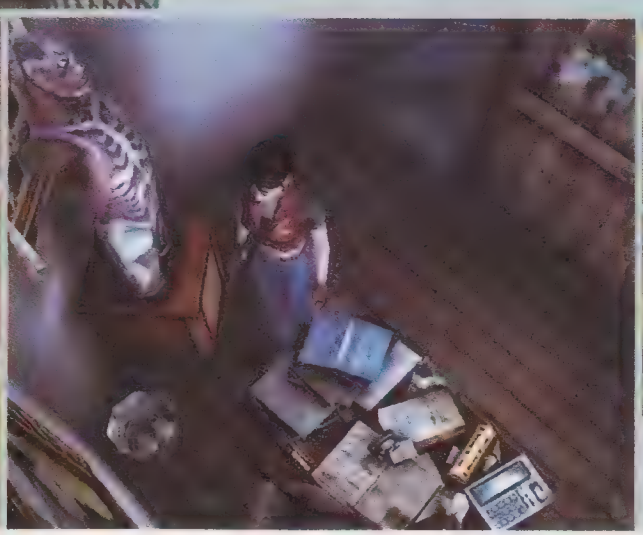
Peli- ja filmijaksot, kuten myös ääni ja kuva, pelaavat yhteen sujuvammin kuin koskaan ennen konsolipelissä. Kun siihen vielä lisää uskomattoman hyvän jatkon Umbrella Incin ja sen lähimaaston kauheuksia käsittelevään tarinaan, *Resident Evil: Code Veronicasta* tulee tämän hetken täysipainoisin peli. Jopa ovista kuljettaessa tai portaita kiivettäessä ja laskeuduttaessa syntyvät latautumistuokiot on nyt hyödynnetty. Joskus ovea zoomataan avaushetkellä ja tilannetta ryydittävät erilaiset ääniefektit, tai joskus portaissa



Elleivät silmät pysy apposen auki ja ase tähdättynä oikeaan suuntaan, seuraamukset voivat olla tuhoisat.



Välijaksojen tarkoitus on auttaa pelaajaa samaistumaan hahmoihin ja heidän kaikkiin tunteisiinsa.



Uusien grafiikkamahdollisuuksien ansiosta hirviöt ovat vielä kauhistuttavampia kuin vanhoissa peleissä.

kuuluu Claire Redfieldin lujaa jyskyttävä sydän. Hänen pulssinsa voi muuten tarkistaa ohjaimen VMU-ruudusta, jos voinnista tulee epäselvyyttä. Sellaiset pikkuseikat piristävät lataushetkiä uskomattomasti ja efektien monipuolisuuden ansiosta pelaaja hädin tuskin ehtii vetää henkeä ennen uutta koitosta. Sen sijaan sitä huomaa jännittyneenä pohtivansa, mitähän tuokin yksityiskohta merkitsi. Varmuutta pelaaja ei pääse kokemaan kuin korkeintaan vesipaikalla, johon voi pysähtyä tallettamaan peliä. Tallennuspaikkoja on kuitenkin sijoiteltu säästeliäämmin kuin aiemmissa peleissä, joten pelaajan kannattaa suunnitella vaellustaan ja tekemisiään.

Lopuksi varoituksen sananen. *Resident Evil: Code Veronica* ei missään nimessä sovellu herkkäluonteisille pelaajille. Itse olen George Romeron zombitrilogian suuri ihailija, ja voin auliisti myöntää istuneeni kuin liimattuna ruudun ääressä, niin uskomattoman jännittävä ja pelottava peli on. Vaikka olen nähnyt paljon kauhun saralta, moni pelin kauhuefekti upposi suoraan selkäytimeen.

Capcom ansaitsee kiitokset siitä, että se on laajentanut näköalojaan ja omaksunut uusia ajatuksia kauhupelien luomisen suhteen. Ohi on ennustettavan kauhun aika. Saamme olla kiitollisia, ettei *Resident Evil: Code Veronican* luonut työryhmä missään vaiheessa halunnut pelaajan tuntevan oloaan turvalliseksi TV-tuolissaan, sillä yllätysmomentit tuovat peliin vallan uuden ulottuvuuden. Välillä sitä tuudittautuu harhaanjohtavaan turvallisuuteen. Tyynen ja rauhallisen jakson jälkeen painostava ilmapiiri houkuttelee pelaajan odottamaan jotain kamalaa tulevaksi. Mitään kammottavaa ei kuitenkaan tapahdu, joten pelaaja rauhoittuu... Ja silloin tulee isku, lujaa ja armotta.

Älä siis pelaa *Resident Evil: Code Veronicaa*, ellet usko hermojesi kestävän. Tässä pelissä niiden tulee olla vähintään terästä.

VEIKKO

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **CAPCOM** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Dreamcast tekee ihmeitä zombeille.	9
ÄÄNET	Tunnelmaan sopivaa musiikkia, pelottavia ääniefektejä.	8
KONTROLLI	Kauhualan klassikko.	8
HAASTE	Vaikeustasot eroavat toisistaan äärimmäisen paljon. Mutta kunnolla peli ei hirvitä enää toisella kerralla.	7
YHTEENSÄ	Uusi pakkohankinta Raccoon Cityn orjille.	8

N-GEN RACING

Ei ole mitenkään omituista, jos *N-Gen Racing* muistuttaa Wipeout-pelejä. Niillä on nimittäin samat tekijät. Mutta tässä racing-pelissä ohjataan tavallista lentokonetta futuristisen alusten sijaan.

Kaikki alkoi jutustelusta lontoolaisessa pubissa. Kaksi ensimmäistä *Wipeout*-peliä tehneet heput olivat lähteneet Psygnosikselta ja perustaneet Curly Monstersin. Niinpä he saattoivat itse päättää, mitä pelejä tekisivät. *Wipeout*-aihe tuntui jo kolutulta, mutta yhtiökumppanusten mielestä tuntui kivalta tehdä racing-peli, jossa yhdistyisivät lentosimujen hauskat puolet. Projekti sai hätäkasteessa nimen *Jet: X*. Nyt peli on valmis ja lopulta Curly Monsters antoi sille nimeksi *N-Gen Racing*.

Peliä voi pelata kahdella tavalla: Arcade Modella tai N-Gen Racing Modella. Ne asettavat puitteet itse lennolle, kun taas varsinaiset pelivaihtoehdot paljastuvat vasta alavalikoista. Lyhyesti voisi sanoa, että Arcade Mode on tavallaan karsittu versio N-Gen Racing Modesta. Pelaaja voi esimerkiksi kokeilla, miltä tuntuu kilpailla lentokoneella, mutta testattavana on vain rajattu valikoima. Kuitenkin vain Arcade Modea voi pelata kaksistaan.

Head to Head Modessa, joka on siis yksi Arcade Moden pelivaihtoehdoista, voi kilpailla kaveriaan vastaan jaetulla ruudulla ilman, että yksikään ylimääräinen kone on mukana radalla. Mukana ovat kaikki radat ja luokat, joskin lentokoneista on valittavana vain jokunen. Toinen kaksinpeliin soveltuva pelivaihtoehto on Powerball. Pelaajat lähtevät kumpikin omalta puoleltaan, ja tarkoituksena on lentää mahdollisimman nopeasti radan keskikohtaan noutamaan sykkivä pallo. Pelin tarkoituksena on pitää pallo hallussa mahdollisimman kauan, vaikka palloa kuljettava pelaaja liikkuu toista hitaammin ja voi käyttää vain heikoimpia aseitaan. Voittaja on se, joka kisan lopussa on pitänyt palloa eniten.

N-Gen Racing Modeen kuuluu useampia pelilajeja kuin Arcade Modeen. Free Flight Mode, Club Race Mode, Time Trial Mode ja Majic 12 Mode (erityiskisoja, joihin pääsee mukaan kun on saanut mestaruuskisoista mitalin) ovat lähinnä täytepelejä. Varsinainen vetonaula on mestaruuskisa.

Muihin PlayStationin racing-peleihin verrattuna tämä on melkein *Gran Turismo 2:n* ja *Wipeout 2097:n* luokkaa. Ei kuitenkaan ole mitään mieltä verrata lentokonetta autoihin tai avaruusaluksiin. Kyseisten kulkuneuvojen eroavaisuudethan ovat melko ilmeisiä.

Ennen ilmoittautumistaan mestaruuskisoihin pelaajan täytyy lentää koekierros tietyllä radalla saadakseen osallistumisluvan. Kilpailut on jaettu neljään luokkaan. Joka luokassa on tietty määrä kisoja, jolloin jokainen luokka toimii pienoisliigana. Tuloksesta saa pisteitä ja rahaa. Rahalla pelaaja voi ostaa uuden lentokoneen tai korjailla jo omistamaansa konetta. Myös lentokoneet on jaettu neljään luokkaan, mutta monilla koneilla voi lentää melkein milloin vain.

Yhteensä pelissä on 37 oikeaa lentokonetta. Useimmat on varustettu aseilla, mutta heikon hyökkäyskoneen, kuten F-1 R-Spec 4:n, ja hirmujen X-26 Mantarayn ja HIMAT V-Specin välillä on suuri ero.

Erot käyvät ilmi mittareista, joissa tehdään selko maksiminopeudesta, kiihtyvyydestä, kääntyvyydestä ja vahvuuksista.

Kaikki edellä lueteltu vaikuttaa lentoon ja pelaajan täytyy oppia tuntemaan koneensa. Halvimmat koneet ovat helpoimpia käsitellä suorilla osuuksilla, mutta kapeissa rotkoissa tai matalalla lennettäessä on elintärkeää olla sataprosenttisesti perillä koneensa toiminnoista. Jos kone ei käänny tarpeeksi jyrkästi, on vaarana että se kolaroi ja jos käännös on liian jyrkkä, kone lähtee pyörimään. Se on paikoin melkoisen turhauttavaa, mutta olisi väärin syyttää pelin ohjautuvuutta. *Wipeout 3:een* verrattuna *N-Gen Racingin* ohjautuvuus on huomattavasti todentuntuisempi. Ja kun lentämisen nikseistä on päässyt jyvälle, se on puhdasta nautintoa. On vain hyvä juttu, että täydellisyyden saavuttaminen kestää kauemmin kuin tavallisesti.

Ohjaukseen vaikuttaa myös se, pelataanko Arcade- vai Pro-ohjauksella. Arcade-ohjauksessa autopilotti auttaa, jos pelaaja tekee mokan. Heti kun kone poikkeaa radalta, ruudulle ilmestyy kello ja kolmen sekunnin kuluttua autopilotti ottaa ohjat käsiinsä automaattisesti. Sitten voikin vain odotella, että kone ohjautuu takaisin oikeille uomille. Systeemin haittapuolena on se, että autopilotin ohjaamana kone lentää huomattavasti hitaammin. Toinen Arcade-ohjauksen haittapuoli on se, että heti hetkensä koittaessa tietokone säätää korkeutta ja nopeutta. Neuvoisinkin pelaajia siirtymään Pro-ohjaukseen heti, kun rata on tullut tutuksi. Se vaatii tietysti pelaajalta enemmän, mutta se on epäilemättä hauskin ja tehokkain tapa lentää koneella.

Kaiken kaikkiaan *N-Gen Racing* on vaikuttava peli. Ja mitä enemmän sen parissa viettää aikaa, sen paremmaksi peli tulee. Erilaisen elämyksen pelistä tekee jo sekin seikka, että siinä pääsee ohjaamaan oikeaa lentokonetta eikä mitään avaruusalusta tai autoa. Enkä voi olla ihailematta Curly Monstersin kykyä tehdä peliin näin monia yksityiskohtia ja pelityylejä ilman, että peli sotkeutuu omaan monimutkaisuuteensa. Muihin PlayStationin racing-peleihin verrattuna tämä on melkein *Gran Turismo 2:n* ja *Wipeout 2097:n* luokkaa. Ei kuitenkaan ole mitään mieltä verrata lentokonetta autoihin tai avaruusaluksiin. Kyseisten kulkuneuvojen eroavaisuudethan ovat melko ilmeisiä.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **INFOGRAMES** VALMISTAJA **CURLY MONSTERS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Ei mitään suoranaisesti uutta, mutta peli etenee sujuvasti ja taustat ovat harvoin epäselviä.	7
ÄÄNET	Ei ole vaikea ymmärtää, miksi melkein kaikki pelinvalmistajat haluavat tanssimusaa racing-peleihinsä.	8
KONTROLLI	Jokainen uusi kone on uusi haaste.	8
HAASTE	Rankka vastus ja valtavasti ratoja ja koneita.	9
YHTEENSÄ	Hyvin tehty racing-peli, joka toimii tavallaan myös lentosimulaattorina.	8

Näin hauskaa lentäminen ei ole ollut sen jälkeen, kun Segan *Afterburner* oli jok'ikisessä pelihallissa. Curly Monsterin debyyttipelissä tuntuma koneeseen on sitä paitsi parempi ja vauhdintunne huumaavampi.

Kilpaa ajaminen on usein hauskinta seurassa. Niin myös kilpaa lentäminen. Jaettu ilo on yhä kaksinkertainen ilo.

***N-Gen Racingin* ja Wipeout-pelien välillä on huomattavia yhtäläisyyksiä, etenkin visuaalisia.**

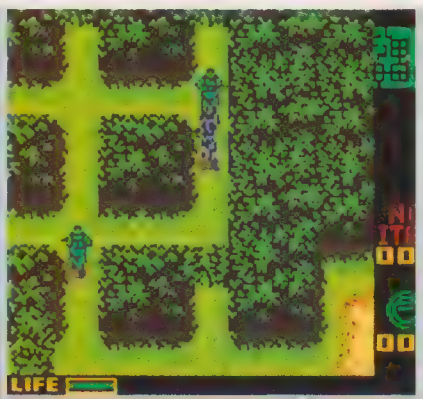
METAL GEAR SOLID

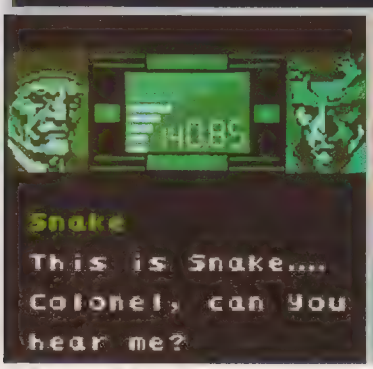
On vaikea uskoa, että PlayStation-peli *Metal Gear Solidin* jatko-osa toimisi Game Boy Colorilla. Hideo Kojima on kuitenkin hyödyntänyt kannettavan konsolin parhaita puolia.

Metal Gear Solid on ensimmäinen Game Boy-osa yhteen konsolihistorian vanhimmista ja hauskimmista sarjoista. Alun alkaen nimeksi kaavailtiin *Metal Gear: Ghost Babelia*, mutta valmis versio on viimevuotisen PlayStation-pelin kaima. Ja vaikka *Metal Gear Solid* ulkonäöltään muistuttaakin enemmän NES-pelejä *Metal Gearia* ja *Snake's Revengeä*, yhtäläisyyksiä on myös PlayStation-peliin.

Pääosassa on kuten aina Solid Snake – palkkasoturi, jonka ansioluettelo vakuuttaisi kenet hyvänsä ja jonka omatunto kolkuttaa alati. Seikkailun alussa Snaken entinen toimeksiantaja tulee käymään. On kulunut kuusi vuotta siitä, kun Snake kävi Outer Heavenissa tuhoamassa pelätyn ydinaseen Metal Gearin. Kyseessä ei tietenkään ole mikään kohteliaisuuskäynti. Koska Metal Gearin piirustuksia ei koskaan tuhottu, ase voitiin koota uudelleen. Valmis ase kuljetettaisiin Etelä-Amerikkaan. Lasti kuitenkin kaapattiin ja uusi ase joutui separatistiliikkeen Gindra Liberation Frontin käsiin. Pienen suostuttelun jälkeen Snake astuu koneeseen, joka vie hänet Gindraan. Kun kone on laskeutunut, pelaaja saa ohjat käsiinsä.

Toimeksiantona on livahtaa separatistiliikkeen päämajaan, pelastaa panttivangit ja tehdä Metal Gear vaarattomaksi. Apunaan Snakella on joukko henkilöitä, joihin hän saa yhteyden radiolähettimensä avulla. Tärkein tukihenkilö on tietokonetaituri Mei Ling, joka tallentaa seikkailun niin, että pelin voi aina aloittaa siitä kohtaa, johon sen on lopettanut. Kun Snake tarvitsee apua itse tehtävässä, neuvoja saa monelta eri taholta. He antavat Snakelle kaikenlaista informaatiota. Jos jokin matkalta löytynyt ase esimerkiksi kummastuttaa, palkkasoturi Weasel osaa antaa tar-

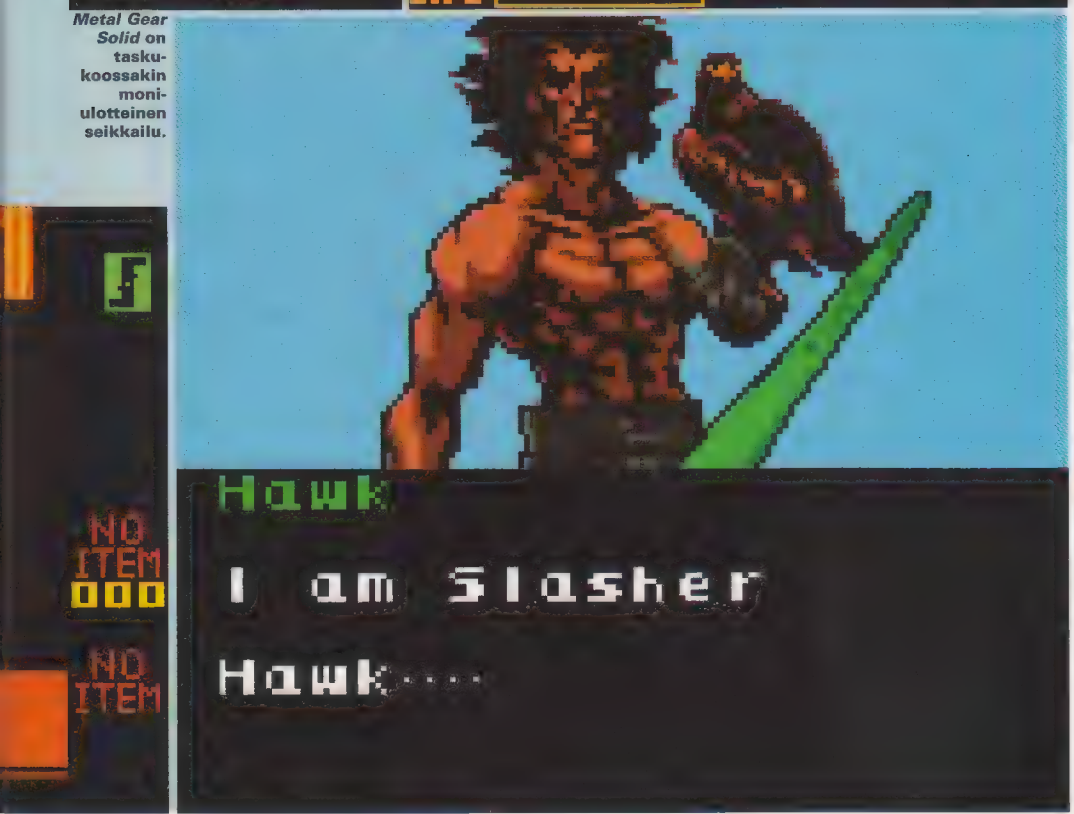




vittavat tiedot, ja jos sormi menee suuhun, kannattaa kilauttaa Colonel Campbellille, joka tietää aina seuraavan vaiheen.

Vihollisillakin on liittolaisia. Gindra Liberation Front on ottanut avukseen hengenvaarallisia erikoissotilaita, jotka ilmestyvät seikkailuun silloin tällöin bosseina. Heidän kukistamisekseen Snaken on täytynyt kerätä järeitä aseita ja kosolti ammuksia. Muutoin yhteenotot ovat tuhoon tuomittuja.

Pääosassa on kuten aina Solid Snake – palkkasoturi, jonka ansioluettelo vakuuttaisi kenet hyvänsä ja jonka omatunto kolkuttaa yhtenään.



***Metal Gear Solid* on taskukoossakin moniulotteinen seikkailu.**

Koska Game Boy Color ei pysty käsittelemään kolmiulotteista grafiikkaa, se on teknisessä mielessä paljon Pleikkaria heikompi konsoli eikä Hideo Kojima ole päässyt toteuttamaan kunnianhimoisia kaavailujaan samassa määrin kuin edellisessä pelissään. Siinä mielessä pelillä mennään takapakkia alkuperäiseen pelirunkoon nähden. *Metal Gear Solidissa* on kuitenkin myös monia niistä uutuuksista, jotka Kojima oli kehittänyt PlayStation-peliin. Esimerkiksi vartiointikamerat, joiden ohi Snaken täytyy livahtaa. Heti kun kamera havaitsee hänen liikkeensä, hälytys kajahtaa ilmoille ja vartijat juoksevat paikalle. Silloin, kuten aina kun vihollinen pääsee yllättämään Snaken, hänen täytyy tulittaa itsensä vapaaksi, mutta ellei aseessa ole äänenvaimenninta, Snake onnistuu vain kiinnittämään itseensä enemmän huomiota. Varovaisuuden tärkeyttä ei voi siis liikaa painottaa. Kaiken, ja tarkoitan tosiaan kaiken, on tapahduttava äänettömästi. Niinpä *Metal Gear Solidista* kehkeytyy hykerryttävän jännittävä vakoilutrilleri.

Lähinnä käytännön syistä pidän parempana tehtävän jakamista osiin yhden pitkän tehtävän sijaan. Koska alussa pelaaja ei voi tietää kaikkia juonen arvaamattomia käänteitä, seikkailusta tulee paljon eläväisempi kuin ensimmäisessä pelissä. Ja vaikka välijaksoja ei voi verrata PlayStationin *Metal Gear Solidin* vastaaviin, ne joka tapauksessa täyttävät tarkoituksensa, koska niiden ansiosta pelaaja tietää koko ajan, mitä pitää tehdä. Juuri tietoisuus päämäärästä ja siitä, että hetkenä minä hyvänsä Snake voi jäädä kiinni, saavat pelaajan hiipimään seinänvieriä myöten ja etsimään reittejä vihollisten ohi yhteenottojen sijaan. Tuloksena syntyy jännittävä seikkailu, joka eroaa edukseen useista muista genren peleistä. Kun peliä kaiken lisäksi voi kantaa mukanaan kaikkialle, sitä on hyvin vaikea jättää kesken. Ja juuri sitä koukkuun jäämisen tunnettahan pelinvalmistajat yrittävät pelaajissa synnyttää. Useimmista kollegoistaan Hideo Kojiman erottaa se, että hän tietää miten koukut tehdään.

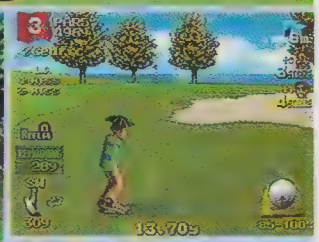
TANELI

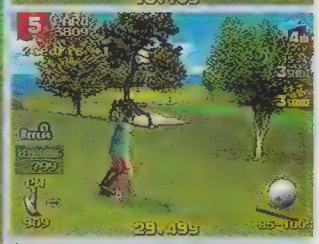
PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KONAMI** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SISÄINEN MUISTI**

GRAFIIKKA	Joka käänteestä pursuaa hyödyllisiä yksityiskohtia. Värit olisivat kutienkin voineet olla tarkempia.	8
ÄÄNET	Mahtipontinen musiikki sopii peliin täydellisesti.	8
KONTROLLI	Lähes puutteetonta.	9
HAASTE	Suurta, jännittävää ja viihdyttävää. Plus neljä vaikeustasoa.	9
YHTEENSÄ	Maailman paras vakoiluseikkailu taskukoossa.	**9**

EVERYBODY'S GOLF 2

Camelot on tullut tunnetuksi viehättävistä pelihahmoistaan, ja alkuperäisessä *Everybody's Golfissa* juuri hahmot olivat tärkeä tekijä. Clap Hanzilla ei ole lähimainkaan yhtäläistä kokemusta hahmosuunnittelusta, ja siitä *Everybody's Golf 2* joutuu kärsimään.





Grafiikka ei ole golfpelille mitenkään olennaista, mutta hiukan hienompien puiden piirtämisen ei olisi luullut olevan liikaa vaadittu.

Everybody's Golfin jälkeen Camelotilla on ollut kädet täynnä työtä. Työn tuloksena syntyivät muun muassa Mario Golf –pelit Nintendolle. Ja kun tätä tuotosta silmäilee, Sonyn olisi kannattanut suosia vanhoja yhteistyökumppaneitaan Clap Hanzin sijaan. *Everybody's Golf 2* ei nimittäin ole ollenkaan yhtä hauska kuin alkuperäinen peli.

Everybody's Golf 2 on yhtä rento golfpeli kuin alkuperäinenkin. Päästäkseen kiinni jutun juonesta ei tarvitse olla golfekspertti, riittää kun pitää silmällä voimamittaria ja tuulen suuntaa. Sehän on hienoa. Minusta on kuitenkin tylsää, ettei Clap Hanz ole kehittänyt peliä enemmän.

Eniten kaipaan uusia ideoita. Muita pelaajia vastaan kilpaileminen uusien hahmojen saamiseksi on hauskaa, mutta muut pelilajit eivät ole yhtä kiintoisia. Tournament Mode, Training Mode ja Match Play Mode ovat kaikki tuttua huttua jo 8-bittiseltä ajalta lähtien. Todella hauskaksi peli yltyy vain silloin, kun sitä pelaa kavereiden kanssa, mutta niinhän on monessa muussakin urheilupelissä.

Grafiikassakaan ei ole hurraamista. Useimmat hahmot ovat hölmöjä ja ratoja rajaava maasto on melko huonosti piirrettyä. Kun miettii, kuinka kauan PlayStationeita on jo ollut, on ihme ettei Clap Hanz ole onnistunut paremmin.

Paremmalla tolalla on sentään pelattavuus. Clap Hanz ei ole suoranaisesti ponnistellut kehittääkseen genreä, mutta koska voimamittariin perustuva järjestelmä on aina toiminut hyvin, on ymmärrettävää että sitä on päätetty käyttää tässäkin pelissä. Napin painalluksella mittarin saa käyntiin, toisella painalluksella pallo sinkoaa matkoihinsa, sen vaikeampaa pelaaminen ei ole. Nuolinäppäimillä voi valita, miten pallo laskeuduttuaan pomppii ja tarjolla on myös erikoistoiminto, jolla saa lisähaastetta. Kun taidot ovat kohentuneet, pelaaja voi myös kokeilla erilaisia kierrepalloja, ja apua saa Tutorial-valikosta. Sieltä löytyy vastaus kaikkiin kiperiin golf-pulmiin, oli päänvaivana sitten jokin peruslyönti tai hienostuneempi puttaus.

Tulee kuitenkin muistaa, että kyseessä on jatko-osa. Ja etenkin urheilupelin jatko-osa on melko merkityksetön, ellei se ole edeltäjäänsä parempi. Neuvoisinkin teitä miettimään hetken ennen peliputiikkiin ryntäämistänne.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **CLAP HANZ** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Valikot ovat rumia eivätkä ympäristöt ja hahmot tunnu kunnollisilta.	4
ÄÄNET	Musiikki on okei. Äänitehosteissa ei ole mitään vikaa, mutta niitä olisi saanut olla enemmän.	6
KONTROLLI	Toimii paljolti yksinkertaisen idean ansiosta.	7
HAASTE	Tekemistä on paljon, mutta yksin pelaaminen ei ikinä ole yhtä hauskaa kuin kaverin kanssa.	6
YHTEENSÄ	Ei yhtä hyvä kuin alkuperäinen.	6

WINBACK

Rutkasti myöhästyneessä terroristipelissä *Winbackissa* on ainesta. Mutta se ei ikään kuin koskaan pääse oikeuksiinsa. Ohjaus ja kehno moninpeli estävät pelituntuman syntymisen.

Kemco antoi meidän odottaa *Winbackia* kauan. Viivästykset seurasivat toistaan, mutta nyt peli on lopulta ajautunut kotoiselle maaperällemme, Virginin välityksellä. *Winback* on perinteinen terroristisaaga, jossa kovaksikeitetty remmi yrittää pitää maailman ruodussa korkeateknisellä terroritasapainolla. Tiimi lähetetään matkaan pysäyttämään roistojen toimet ennen kuin kaikki hajoaa käsiin ja tehtävä lankeaa erikoisryhmä S.C.A.T:lle.

On väitetty, että *Winback* on niin lähellä *Metal Gear Solidia* kuin mihin Nintendo 64:llä voidaan päästä, mutta se väittämä on kaukana totuudesta. Peli ei ole lähestulkoonkaan yhtä hienostunut kuin Hideo Kojiman mestariteos, vaikka siinä on omaperäisiäkin aineksia. Peli on sekoitus *Virtua Copia* ja perinteistä räiskintää. Sen sankari Jean-Luc Cougar liikkuu kevyesti terroristien valtaamien alueiden poikki ja tulitaistelut ovat pelin vahvin valttikortti. Kovin runsasta valikoimaa vihollisten teilaamiseen ei ole. Pelaaja voi joko kiinnittyä seinään, hypätä sarjatulen säestämänä ja palata lähtöasemiin tai syöksyä suin päin taisteluun. Viimeksi mainittu vaihtoehto on typerä ja kohtalokas. Parhaiten käy, kun tyylillä, taidolla ja miksei hyvällä tuurillakin tekee viholliset vaarattomiksi. Nurkkauksista ryömiminen, vihollisten perässä hiippailuminen ja tynnyreiden tai pylvästen taakse piiloutuminen on aluksi melko hauskaa. Myöhemmin Westhamtukikohdassa huomaamattomuudesta tulee välttämätön paha, jos haluaa pysyä hengissä.

Pelin bossit ovat kiintoisia, mutta turhan helppoja. Useimmiten ne kukistuvat jo pelin alussa saadulla käsituliaseella, eivätkä muut aseet pääse pahemmin lämpenemään. Jean-Lucin lasernäkö on paitsi kiva myös hyödyllinen. Valitettavasti se toimii melko konstikkaasti, erityisesti kauempaa, mistä seuraa turhautumista. Näkyvyys ei ole kovin hyvä, ja sumu ja ikuinen Nintendo 64 –hämy eivät katoa alkuunkaan näköpiiristä.

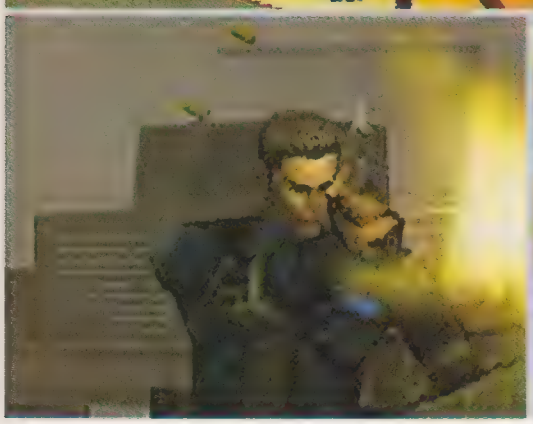
Ehkä huonoin puoli *Winbackissa* on toivoton moninpeli, joka kärsii niin monesta lastentaudista, että sitä on mahdotonta edes käsittää. *Goldeneye 007:ään* tai *Turokiin* tottuneet raivostuvat, jos yrittävät pelata kavereitaan vastaan.

Yhteenvetona todettakoon, ettei *Winback* ole sellainen peli, jollaista toivoimme. Sen sijaan se on yksinkertainen räiskintäpeli, jonka pari todella tuoretta ideaa eivät koskaan pääse puhkeamaan kukkaan. Sääli.

MARTTI

PELIKONE **NINTENDO 64** LUONNE **RÄISKINTÄ** JULKAISIJA **VIRGIN** VALMISTAJA **KEMCO** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Tylsän tavallista, sekavaa grafiikkaa, joka vaikeuttaa osumista maaliin pitkän matkan päästä.	6
ÄÄNET	Keskinkertaista ja mitäänsanomatonta. Äänitehosteihin tarvittaisiin lisää ruutia.	5
KONTROLLI	Ohjauksen tökkiminen antaa vihollisille etulyöntiaseman.	4
HAASTE	Surkea moninpeli liian lyhyessä pelissä. Enemmän sisältöä ei olisi ollut haitaksi.	4
YHTEENSÄ	Pum-pum-peli ilman tarpeellisia aineksia.	5



Moninpeli saattaa näyttää houkuttelevalta, mutta totta puhuen sen viihdyttävyys on samaa luokkaa kuin jos joutuisi leikkaamaan naapurin kissan kynsiä.

RALLY MASTERS

Ruotsalainen Digital Illusions tuntuu löytäneen oman alansa. Yhtiön neljäs autopeli Rally Masters tarjoaa täydellisen sekoituksen todentuntuisuutta ja pelihallien tunnelmaa.

Digital Illusions vahvistaa asemaansa naapurimaan johtavana pelituottajana ja tuntuu kotiutuneen täysin moottoriurheilun areenoille. On nimittäin koittanut yhtiön neljännen autopelin aika ja tällä kertaa mukana kuvioissa ovat oikeat lisenssit, Infogramesin hoitama jakelu sekä julkaisu kolmelle eri pelikoneelle. *Rally Masters* on nimittäin ajankohtainen PlayStationin lisäksi sekä PC:llä että Nintendo 64:llä.

Pelin esikuvana on samanniminen ilmiömäinen rallikisa, tai oikeammin Michelin Rally Masters – Race of Champions, joka järjestetään vuosittain Kanarian saarilla. Kisassa ajetaan rinnakkaisajoa suhteellisen lyhyillä radoilla arvan osoittamilla autoilla. Ja koko kylpyläkaupunkitapahtuma on tietysti yksi pelin tärkeimmistä pelimuodoista, mukana siinä on oikeita kuskeja ja Michelinin sponsorointi, otsikkona tietysti Race of Champions.

Rally Masters on kuitenkin muutakin. Pelimuotoja on useita, joten tarjolla on myös tavallista ralliajoa, aikaajoa ja mahdollisuus ajaa ihmisvastustajaa vastaan.

Sisällön puitteet ja laajuus ovat vaikuttavia. Lisenssi on tosiaan hankittu, joten pelissä on melkoisesti mestariajajia, muun muassa Mäkinen, Vatanen ja McRae, vaikka vauhtiveikoilla olisi omatkin pelitantereensa myllättävinä. Luonnollisesti tekijöiden maanmiehet Björn Waldegård ja Stig Blomqvist ovat saaneet sijansa kuskikaartista. Tutkittavana on myös tavattomasti tietoa á la Electronic Arts eri kilpailuista ja kuskeista. Liki 20 automallia, nelisenkymmentä rataa, kolme vaikeustasoa, kolme eri luokkaa kussakin pelimuodossa ja paljon muuta pientä kivaa lupailevat paljon pelitunteja niille, jotka pitävät rallista ja haluavat kokeilla kaikkea. Tietysti pelin alussa pääsee nauttimaan vasta murto-osasta herkkupöydän antimista. Loput pitää tienata kovalla työllä ratin takana.

Tuntumassa ei myöskään ole mitään moittimista. Vaikka pelin idea lisensseineen, ratoineen ja autoineen, joilla on vastineensa todellisuudessa, viittaa simulaattoriin ja realismiin, ohjailu ja ajotuntuma ovat lähempänä pelihalleja. Vertailua *Colin McRae Rallyyn* ei voi välttää ja *Rally Masters* selviää siitä puhtain paperein. Digital Illusions on onnistunut löytämään tärkeän tasapainon toisaalta haastavuuden ja autojen uskottavan käyttäytymisen ja toisaalta ajonautinnon ja helppotajuisuuden välillä. Jos pelaajia on kaksi, kanarialaisista kamppailuista saattaa tulla todellisia riemuralleja. Grafiikaltaan *Rally Masters* ei kuitenkaan kipua kovin korkealle tasolle. Ei siinäkään sikäli valittamisen aihetta ole, mutta ympäristöt ja autot tuntuvat jokseenkin nuivilta. Ne eivät ole sitä luokkaa, mitä nykyaikaiselta PlayStation-peliltä voi odottaa. Nopeudessa ei kuitenkaan ole mitään vikaa, ja ratasuunnittelu on selvästi tehty huolella.

On hieman ironista, että kun vuositolkulla olen jankuttanut tunnelman ja ajonautinnon tärkeyttä autopelissä, saankin eteeni pelin jossa juuri ne osa-alueet ovat huippuluokkaa mutta pelin sisältö tuntuu sen sijaan hivenen epäilyttävältä. Kuten sanottu, Digital Illusionsin kokeneet pelinkehittäjät ovat onnistuneet ennennäkemättömän hyvin ohjausjärjestelmän ja ajotuntuman luomisessa. *Rally Mastersissa* auton ajaminen on vaikeaa, nopeaa ja hauskaa. Ja tekemistä riittää. On kuitenkin kyseenalaista, ovatko cup-muotoiset kaksintaistelukisat lopulta kovin hauskoja liian suurina annoksina. Kilpailumuodon leviämisen taustalla piilee halu tehdä rallista yleisöystävällisempi laji ja sehän on kuskeille yksi lysti. Ainakin TV:n kautta ajaville. Online-mahdollisuus olisi varmasti lyömätön juttu. Varsinaista ajonautintoa pelaaja pääsee kokemaan vain niillä osuuksilla, jotka muistuttavat tavallisia rallikisoja. Onhan pelissä lukematon määrä vaihtoehtoisia pelimuotoja yhdelle ja usealle pelaajalle, mutta kokonaisvaikutelmaksi pelin sisällöstä jää vähäpätöisyys. Täytynee lisätä, että sisältö on vähäpätöinen mutta hyvä, sillä *Rally Masters* on epäilemättä kiinnostava vaihtoehto, jota yhdenkään kunnon rallifanin ei sovi jättää kokeilematta. En silti tälläkään kertaa pysty kokonaan pääsemään irti tunteesta, että Digital Illusions on käyttänyt enimmän osan tarmostaan PC-versioon.

JOONAS

Digital Illusions on onnistunut löytämään tärkeän tasapainon toisaalta haastavuuden ja autojen uskottavan käyttäytymisen ja toisaalta ajonautinnon ja helppotajuisuuden välillä.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **INFOGRAMES** VALMISTAJA **DIGITAL ILLUSIONS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT KONEET **NINTENDO 64**

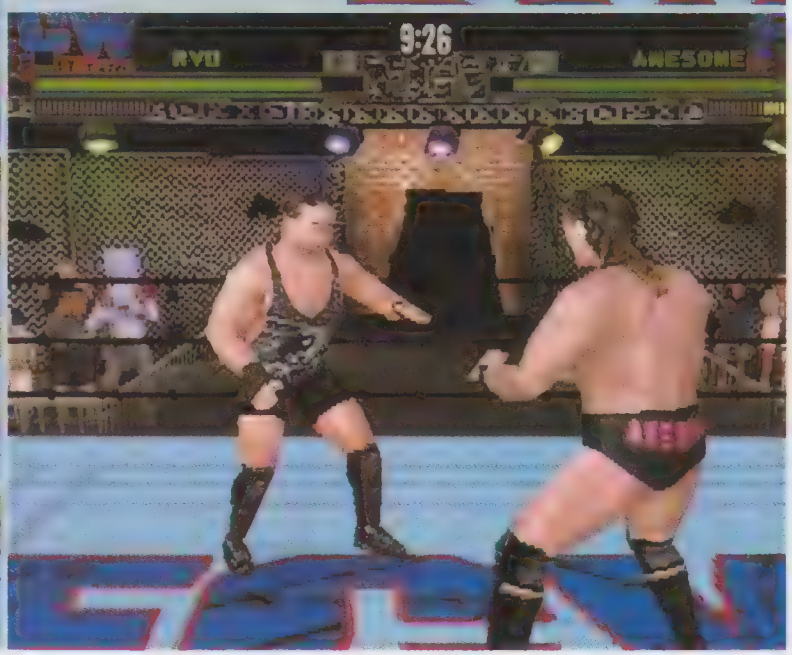
GRAFIIKKA	Nopeaa, siistiä ja toimivaa.	7
ÄÄNET	Hyvin tehtyjä efektejä, musiikki menettelee.	7
KONTROLLI	Täydellinen tasapaino realismin ja pelihallitunnelman välillä.	9
HAASTE	Kattava sisältö yksinpeliin ja usealle pelaajalle.	7
YHTEENSÄ	Fantastinen ajotuntuma, mutta peli-idea ei vakuuta.	7

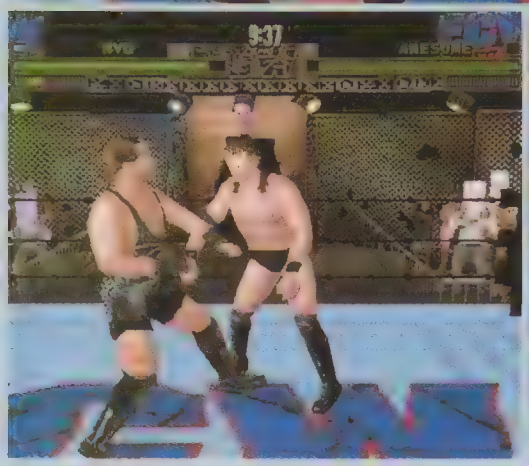
Graafiselta kannalta *Rally Masters* on hyvin tehty, mutta se ei jaksa vakuttaa. Aavistukset siitä, että PlayStation-versiota on laihdutettu kehittyneemmästä PC-versiosta saavat tuulta purjeisiin.

Valitettavasti peliä kehittänyt työryhmä on missannut häikäiseviltä kaukovaloilta lähivaloille vaihtamisen. Tämä saattaa ärsyttää vastaantulevaa liikennettä...

ECW: HARDCORE REVOLUTION

Painijat eivät ole kauniita katsella, saati kuunnella.





Hardcore Revolutionilla **ei valitettavasti ole monia kilpailijoita.**

Paini ei ole mitenkään itsestään selvä valinta pelilajiksi. Kuitenkin Acclaim panostaa *WWF Attituden* jatko-osaan. Paljon elämää yhtiö ei kuitenkaan ole peliin puhaltanut.

ECW Hardcore Revolution on tosiaan niinkin ihmeellinen ilmestys kuin uusi *WWF Attitude* ilman WWF-painijoita. Kaapelikanavilta ja muista viralliisista WWF-peleistä tuttujen painijoiden sijaan Acclaim yrittää tyrkyttää kuluttajille vähemmän tunnettuja nimiä ECW-luokasta. Koska suurin osa muista pelilafkoista tuntuu antavan pitkät koko painille, minusta on sinänsä hyvä että Acclaim haluaa tehdä lajiin perustuvan pelin. Tekotapa kuitenkin on suorastaan järkyttävä.

Vaikka WWF Attitude olikin melko hirveä peli, Acclaim ei ole vaivautunut tekemään suuria muutoksia. Yhtiöllä tiedetään, että tarjonnan laihuudesta johtuen painipeliä etsivät pelaajat ostavat *ECW: Hardcore Revolutionin,* oli se millainen tahansa. Ja sen sijaan, että yrittäisi houkutella muistakin lajeista kiinnostuneita ostajia pelillä, joka on paremmin tehty kuin näiden ensisijaiset kiinnostuksenkohteet, Acclaim on valinnut mahdollisimman turvallisen strategian. Eikä se tässä tapauksessa ole ollut laisinkaan viisasta.

Jos joku haluaa ryhtyä tukkanuottasille kanssani ja vaatii, että kirjoitan jotain positiivista *ECW: Hardcore Revolutionista,* kertoisin pitäväni mahdollisimman oudot piirteet ja ominaisuudet omaavien painijoiden luomisesta. Onneksi kukaan ei havittele hiuksiani, eikä minun siis tarvitse olla huomauttamatta huvin lyhytkestoisuudesta. Nimittäin heti, kun matsin aika koittaisi, kyllästyn luomukseeni enkä vaivaudu edes päästämään häntä muistikortille asti.

Kontrolli on juuri niin jähmeää ja työlästä kuin se voisi olla Mega Drive -peleissä, *Budokanissa* ja *Sword of Sodanissa.* Näitä nimikkeitä joskus pelanneet lukijat ymmärtävät, mitä ajan takaa ja jos olet onnistunut välttymään kyseiseltä harmilta, kiitä onneasi ja usko pois, että *ECW: Hardcore Revolutionin* pelikontrolli tosiaan haisee.

Jos en odotusteni vastaisesti ole vielä onnistunut pelästyttämään teitä, grafiikka ja äänet saavat varmasti loputkin järkiinsä. Painijat näyttävät nimittäin aivan yhtä neliskanttisilta ja muodottomilta liikkuessaan. He ovat myös todella pahoja suustaan, mikä vain korostaa Acclaimin kevytmielistä suhtautumista koko projektiin. Kuuluttajasta ei kannata edes puhua. Tapahtui matolla mitä tahansa, tyypillä ei ole muuta sanottavaa kuin "Aww, come on!". Ja sehän on pitemmän päälle melko yksitoikkoista.

Yhteenvetona voi todeta vain sen, että *ECW: Hardcore Revolution* on taas uusi kelvoton painipeli. Me, jotka emme niinkään piittaa asiasta, voimme teeskennellä, ettei koko peliä ole olemassakaan, mutta painipeliä kaivanneilla raukoilla on täysi syy suuttua. Tällaista ei nimittäin saisi päästää tapahtumaan.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **ACCLAIM** VALMISTAJA **ACCLAIM** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT KONEET **DREAMCAST**

GRAFIIKKA	Painijat ovat yhtä rumia kuin oikeastikin, eikä se ole hyvä asia.	3
ÄÄNET	Tyhmä selostaja ja olematon huulisynkka.	3
KONTROLLI	Niin jähmeää, että matolta haluaisi pois heti kehään päästyään.	3
HAASTE	Pelimuotoja on valtavasti, ja mahdollisuus luoda omia painijoita.	6
YHTEENSÄ	Huono peli, joka ei kelvanne hartaillekaan painiharrastajille.	3

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

Tämä on oikea joulupöytä kaikille niille, jotka pitävät Porscheista. EA on onnistunut mahduttamaan mukaan yli 70 eri mallia. Ei vain pidä masentua kaikista kalleuksista, jotka onnistuu ajamaan hajalle...

Electronic Arts tarjoaa kaikille urheiluautoja rakastaville yliannoksen Porschea. Valitettavasti peli ei ole kaikista valinnanmahdollisuuksista huolimatta mikään suurempi parannus verrattuna sarjan edeltäjiin. Huono grafiikka latistaa kokonaisvaikutuksen.

On selvää, että Electronic Arts on loppujen lopuksi saanut vaikutteita *Gran Turismo*-peleistä ja Ridge Racerin viimeisimmistä versioista nyt kun viides osa *Need for Speed*-sarjasta tulee myyntiin. Nyt ei ole enää kyse pelkästään autojahdista 1970-luvun elokuvien tyyliin, vaan enemmänkin autojen keräilystä ja kokoamisesta. Pelissä on tosin mukana vauhdikkaita kyttiä, mutta siinä on valittavana myös paljon muutakin. Perusedellytyksenä kuitenkin on, että pitää Porscheista. Porsche pitkittäin, Porsche poikittain ja Porscheja kaikilta ajoilta ja kaikkia malleja ja muunnoksia mitä vain voi ajatella. Yhteensä yli 70 erilaista kappaletta.

Peli alkaa hyvin. Electronic Arts on nimittäin oivaltanut, ettei ole ihan väärin laittaa nopeaa ja yksinkertaista valikkosysteemiä. Ja siitä kiittävät kaikki, jotka ovat puineet sitkeiden ja ylikuormitettujen versioiden läpi aiemmissa peleissä. Tässä pitää vain valita Quick Race Mode ja pääset aloittamaan yhden neljästä eri pelistä. Pelaaja voi kilpailla tietokonetta vastaan tai olla mukana neljän hengen pelissä Multi Tapin avulla tavallisessa helposssa kilpa-ajossa, aika-ajossa, poliisin jahtaamana tai lippujen kerääjänä. Viimeksi mainittu on lisäksi silmäntekevää, jos pelaajia on neljä ja tunnelma on oikea. Pikamatka on kuitenkin vain puolet peliä. Electronic Arts esittelee samassa hengessä kuin yllä mainitut myös pari huomattavasti monimutkaisempaa pelimuotoa, Evolutionin ja Factory Driven. Evolution on kilpailumuoto, joka kattaa sekä ajan että paikan. Aloituspiste on 1950-luku ja sen klassiset mallit. Sitten pitää vain voittaa, ostaa ja päästä turnauksien ja luokkien tulvan läpi aina viimeisimpiin malleihin asti. Kaikki valitut autot ovat sitä paitsi käytettävissä pikamatkoilla. Factory Drive on sarja haasteita, joita Porsche-tehtaan väki esittelee. Jos onnistuu, voi palkkiona olla herkullinen ja äärettömän nopea koemalli tai jokin muu herkkupala. Nämä saavutukset ovat tietysti käytössä myös Quick Race Modessa. Sokerina pohjalla voi useissa pelimuodoissa myös tehdä autoihin säätöjä, muuttaa vaikeusastetta, vastustajien lukumäärää, värejä, kierrosten määrää, ynnä muuta.

Kuten toivottavasti olette ymmärtäneet, saamani vaikutelma *Need for Speed: Porsche 2000:n* sisällöstä on melko positiivinen. Ehkä hieman sekava, mutta hyvin tehty, vaihteleva ja viihdyttävä. Mutta katsoessa teknisiä yksityiskohtia, arvio on valitettavasti toinen. Grafiikka on paikoittain hirveän rajamailla. Porschet näyttävät mukiinmenevän siisteiltä, mutta pikselit häiritsevät ja taustat ovat kaikkea muuta kuin siistejä. Sitä paitsi kuvanopeuden saaminen hyväksyttäväksi on selvästi tuottanut ongelmia. Se tuntuu sitkeältä ja paikoittain jopa loviselta. Kun ratojen suunnitteluakaan ei vastaa odotuksia, on vaikea löytää sitä oikeaa autonajotunnetta. *Porsche 2000* ei yksinkertaisesti vain tunnu mitenkään paremmalta kuin edeltäjät *Hot Pursuit* ja *Road Challenge*. Kuitenkin on jotakin tiettyä tunnetta voidessaan valikoida mallien 356, 550, 911, 928, 944 ja vielä joidenkin muiden välillä. Jos pitää Porscheista, tätä peliä on joka tapauksessa testattava, ja voihan sen muutenkin tehdä, vaikkei olisikaan niin täysin myyty saksalaisille urheiluautoille. Pelissä on nimittäin paljon kivaa. Mikään itsestään selvä ostos se ei kuitenkaan ole. JOONAS

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **EA STUDIOS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Ei mitään parasta, mitä *Need for Speed*-sarjassa on nähty.	6
ÄÄNET	Ääniefektit kelpaavat, musiikki myös. Joskus.	6
KONTROLLI	Luonnetta ajatellen ei ihan täydellinen, mutta silti ok.	7
HAASTE	Paljon sisältöä ja useamman pelaajan mahdollisuus kestää hyvän aikaa.	8
YHTEENSÄ	Electronic Artsin tapaan taitavaa käsityötä, mutta missä sielu piilee?	7

MUPPET RACEMANIA

Hedelmät, marjat ja vihannekset ovat terveellisiä, mutta hyväksi myös muppettien autoille: mitä enemmän kerää, sitä nopeammin kuljet.

Muppetit ovat sopivia hahmoja kilpa-ajopeliin. Ne ovat villejä, hauskoja ja ne ajavat kuin mielipuolet. Sääli vain, ettei suunnittelijoilla ole ollut kovinkaan monia omia ideoita, vaan he ovat tyytyneet käyttämään *Super Mario Kartista* tuttua konseptia.

Jo pelkkänä ajatuksena Muppetit ovat hauskoja. Alkaa naurattaa kummasti, kun vain näkeekin näitä hassuja eläinhahmoja. Joten mikäpä olisi hauskempaa kuin tehdä peli, jossa pääosia esittävät vihreä sammakko Kermit, muodokas porsas Miss Piggy ja täysin sekopäinen karhu Fozzie? On pikemminkin kummallista, ettei näihin Jim Hensonin luomiin hahmoihin ole aiemmin tartuttu pelifirmoissa. Mutta niin monen hyvän hahmon tuominen peliin vaatisi myös oivallista peli-ideaa. Valitettavasti Traveller's Tales on niin monien muiden ajopelien suunnittelijoiden tapaan turvautunut Super Mario Kartista tuttuun perusideointiin. Eivätkä heidän suunnittelijansa ole onnistuneet yhtä hyvin kuin Nintendon porukka, mutta niin siinä useimmiten käy, kun kopioi toisten ideoita suoraan.

Muppet RaceManiassa voi tietysti pelata kaikkia tv-sarjan tunnetuimpia hahmoja. Mutta mukana on myös suuri joukko kätkettyjä hahmoja, jotka tulevat saataville pelin kuluessa, ja pelaaja tajuaa varsin pian miten valtava muppettien lauma oikein onkaan. Jokaisella on omanlaisensa ajokki, jossa on sekä hyviä että huonoja puolia. Hahmoilla on myös tiettyjä ominaisuuksia, jotka voivat ärsyttää vastustajia kilpailujen kuluessa.

Pelissä on kaikkiaan 34 villiä rataa ja ne on jaettu 6 maailmaan. Kukin maailma pohjautuu jollekin Muppet-sarjoista tutulle teemalle. Niinpä mukana on esimerkiksi jouluvaikutteinen rata, rata joka kulkee kummitustalon läpi sekä rata jolla muppetit ajavat aarrekammioon.

Kilpailun kuluessa pelaaja voi käyttää aseita häiritäkseen vastustajia niin paljon kuin mahdollista. Pelaaja voi esimerkiksi heittää kananpojan lähimpänä ajavan vastustajan päähän tai asetella radalle pingviinipommeja. Jos haluaa lisätä vauhtiaan, voi koota radan varrelta hedelmiä ja vihanneksia, joiden avulla pystyy kiihdyttämään kaikkien muiden ohitse.

Ne tasot, jotka kiertävät kolmasti radan ympäri ovat pelin hauskimpia. Pelaaja voi valita pelaako kumppania vastaan, toisia muppetteja vastaan, vaiko kelloa vastaan. Seikkailuradat ovat ehkä hieman liian vaikeita ja toisinaan on aika vaikea päättää mitä oikein tekisi. Aikaa tuhlautuu helposti ja monesti ainoaksi pakokeinoksi välttää pelin muodostuminen pitkästyttäväksi jää jonkin oikotien etsiminen.

LOVIISA

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **SCEE** VALMISTAJA **TRAVELLER'S TALES** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Aivan okei ja muppetit toimivat hienosti tv-pelin hahmoina.	7
ÄÄNET	Rasittavia kaikille muille paitsi peliin täysin uppoutuneille.	5
KONTROLLI	Hankala aluksi, mutta kyllä tähän tottuu.	6
HAASTE	Pelkästään kaikkien hahmojen ja ajokkien kokeileminen vie jo kosolti aikaa.	7
YHTEENSÄ	Kiva peli niille, jotka tykkäävät muppeteista eivätkä vielä omista muita saman tyylisiä pelejä.	6

MEDIEVIL 2

Medievilin ykkösosan monista puutteista huolimatta se myi varsin hyvin. Ei siis ole mitenkään merkillistä, että Sony päätti tehdä pelille jatkoa. Voi tosin kysyä, tehtiinkö se hiukan liian vikkelästi.

Ensimmäinen *Medievil* ei ollut läheskään niin hyvä peli kuin mitä Sony antoi ymmärtää. Suurimpana ongelmana oli ohjaus, joka oli tarpeettoman monimutkainen ja aivan liian tahmea. Minua häiritsi myös melkoisesti Sir Daniel Fortesquen hahmo, joskin tunnun olleen siinä suhteessa melkein yksin. *Medievilistähän* tuli menestys. Ja kakkososassa maailman korkeaarvoisin luuranko nähdään jälleen pääosassa.

Nimestä huolimatta peli tapahtuu 1886. Fortesquen jäännökset ovat julkisesti nähtävillä lontoolaisessa museossa. Samasta museosta löytyy myös patsas Zarokista, hirviömäisestä velhosta, joka oli Fortesquen päävastustaja ensimmäisessä pelissä. Mutta vaikka Zarok on nyt kuollut maailmasta löytyy yhä pahuutta. Museon johtaja on nimittäin löytänyt Zarokin loitsukirjan ja suunnittelee aiheuttavansa maailmassa täydellisen kaaoksen. Niinpä, jotta Fortesque voisi kamppailla pahuutta vastaan, pitää hänen ensin kirjaimellisesti sanoen koota itsensä ja lähteä Lontoon kaduille.

Ja niin alkaa peli. Alkuosiot, joilla peli esittelee tarinaa, ovat todella vaikuttavia, mutta pelkkiä animaatioita. Mutta samalla sekunnilla, kun ne päättyvät, pelaaja huomaa, ettei Sony ole tehnyt mitään alkuperäisen pelin ongelmien poistamiseksi.

Se, että minä en henkilökohtaisesti pidä pelin hahmoista, ei lopulta ole isokaan tekijä siinä, minkä tasoisena pidän peliä muuten. Kaikillahan on oma erilainen makunsa. Luultavasti on myös niin, että ne, jotka pitävät Fortesquen nykivästä liikkumisesta, eivät yhdy kritiikkiini pelin ohjauksen suhteen. Minä kuitenkin väitän, että pelien hahmojen pitäisi aina liikkua niin sulavasti kuin mahdollista. Muuten pelin ohjailusta tulee kärsimystä. Ja koska Fortesquen liikkeet yhä koostuvat kömpelöistä osioista, joita on mahdotonta edeltä käsin aavistaa, en voi mitenkään katsoa läpi sormien tätä ilmeistä puutetta.

Jos unohdetaan ohjauspuoli, *Medievil 2* on tietyissä suhteissa parempi peli kuin eka osa. Tasot ovat hauskempia, hirviöt älykkäämpiä ja grafiikan suunnittelussahan ei ole monta firmaa, jotka kykenisivät lyömään Sonyn. Lisäksi voisin kuvitella, että ne pelaajat, joiden mielestä PlayStationille tehdään liian vähän humoristisia pelejä, tulevat löytämään *Medievil 2:sta* monia ilonaiheita. Mutta ihmettelen silti mitä hyötyä tästä kaikesta on, jos ei satu sietämään kömpelöä ohjausta.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **SONY** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hienompaa kuin useimmilla PlayStation-peleillä.	8
ÄÄNET	Pelottavia ja hienoja, melkein kuin Hitchcockin filmeissä.	7
KONTROLLI	Sir Daniel Fortesque liikkuu aivan liian kummallisesti, jotta pelaaja kykenisi pysymään mukana käänteissä.	4
HAASTE	Jos pystyy pääsemään ohjauksen merkillisyyksien yli, peli saattaa olla todella hieno.	7
YHTEENSÄ	Hyvä seikkailupeli, joka menettää suuren osan viehätyksestään heikon ohjauksen takia.	5

Hahmosuunnittelu ei ole milloinkaan ollut eurooppalaisen pelitehtailun vahvin puoli. Brittiläinen *Medievil 2* on taas yksi osoitus tästä.

MICRO MANIACS

Tässä Codemastersin pelissä mini-ajoneuvot on vaihdettu mini-ihmisiin. Mutta pelin asettelu ei ole erityisesti muuttunut.

On selvää, että Codemasters pitää miniracing-konseptistaan muurahaisten näkökulmasta kuvatuissa maailmoissa. Sarjan neljännessä pelissä ohjataan pieniä hahmoja ajoneuvojen sijasta. Se onkin melkein ainoa ero.

Useimpien racingpelien valmistajien luodessa mahdollisimman realistisia pelejä lisensoituine ajoneuvoineen, oikeine kuljettajineen ja todellisuuteen pohjautuvine ympäristöineen, Codemasters ajaa omaa kisaansa. Heidän pelisarjastaan *Micro Machines*, jossa ajetaan minimaalisilla ajoneuvoilla esim. keittiönpöydällä läikkyneen maidon ja maissihiutaleiden seassa, on tullut klassikko. Ja kolme ensimmäistä peliään he ovat julkaisseet lähes kaikille pelikoneille. Nyt he ovat itse kuitenkin oivaltaneet, että heidän täytyy vähän uudistaa konseptia. Sen vuoksi he ovat vaihtaneet kaikki pienoiskoossa olevat minitankit, laivat ja autot henkilöhahmoihin. Kaikki ovat mielikuvitusolentoja, ja vieläpä erittäin poikkeuksellisia sellaisia. Vain ulkonäkö ja asevarustus erottaa pelaajat toisistaan, joten taktisesti ei ole mitään väliä, minkä hahmon valitsee. Kuitenkin on hyvä valita joku selvästi näkyvistä, sillä yksityiskohtaisilla radoilla voi monen pelaajan kanssa mennä helposti sekaisin.

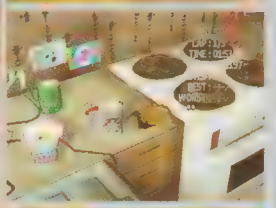
Asettelu perustuu samoin kuin aiemmassa *Micro Machines*-pelissä siihen, että pelaajan täytyy mahdollisimman nopeasti suorittaa radalla kolme kierrosta, mieluiten kaikista nopeimmin voittaakseen ja päästäkseen jatkamaan. Mikropienten leikkiautojen luisuttamisen sijaan laiskasti piirretyillä radoilla, tässä juostaan niin lujaa kuin vain pienet jalat kantavat - useimmilla radoilla. Poikkeuksia löytyy nimittäin siellä, missä micro maniacsit saavat käyttää apuvälineitä. Kahtena hauskimpana esimerkkinä ovat minilaudalla skeittailu erilaisten putkien välillä sekä jetskillä ajo kylpyammeessa ankkojen ja kuplien seassa. Vähemmän onnistuneempaa on puutarhan läpi lentäminen mehiläisen kyydissä. Silloin ohjaaminen muuttuu mutkikkaaksi, koska korkeutta on vaikea sovittaa ja joutuu helposti voikukan alkujen viitoittaman radan ulkopuolelle.

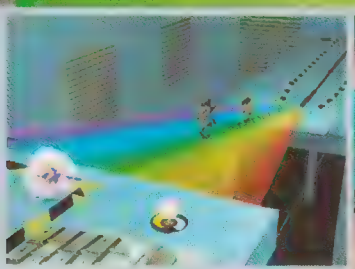
Micro Machines-pelissä pystyi ajoelämystä muuttamaan erilaisten ajoneuvojen ja vaihtelevien teiden ansiosta. Tässä saa sen sijaan hypätä kirjoituspöydällä sellaisten esteiden, kuten kynien ja pyyhekumien yli, kiepsahtaa tiskipöydällä sähkövatkaimen johdolla, kiipeillä hedelmäverkolla, astella kakuilla, ja varoa mestauttamasta itseään kun syöksyy täyttä vauhtia eteen päin keittiönpöydällä ja ohittaa vastateroitetun veitsen. Sitä paitsi vastustajia ei päihitä pelkästään juoksemalla nopeasti. Käytännössä nimittäin kaikilla pelaajilla on sama maksiminopeus ja ratojen lyhimmät tiet oppii melko nopeasti. Silloin voi turvautua aseisiin. Kullakin hahmolla on käytettävissään kaksi erilaista erikoishyökkäystä ja pelin aikana kerätään power-uppeja, jotta puolustus muuttuu voimakkaammaksi ja pitempiaikaisemmaksi. Mutta power-upit eivät ole useinkaan keskellä rataa, vaan hieman sivumpana, joten pitää valita onko niin suurta tarvetta räjähdyshyökkäykseen vastaanpanijaa vastaan, että voi silloin tällöin huoletta menettää kymmeniä sekunteja.

Micro Maniacsin radat ovat pelin suurin anti. Ne ovat niin läpiajateltuja ja hyvin tehtyjä, että niiden pelaaminen on todellakin elämys. Codemasters ei ole vain kuluttanut mielikuvitusta, he ovat olleet tarkkoja myös näkökulman kanssa; peliä pelatessa tuntee todellakin olevansa pieni kuin hyönteinen. Värit ovat puhtaat ja kirkkaat, ja ympäristöt jännittäviä huolimatta siitä että ne ovat melko jokapäiväisiä. Grafiikka on vieläpä täysin kolmiulotteinen, mikä antaa pelitunteelle kunnolla syvyyttä. Kuten juostessa pimiössä levitettyjen negatiivien yli punaisten lamppujen hohtaessa ja nähdessä valmiiksi kehitettyjä kuvia roikkumassa narulla kuivumassa. Tai kun mehiläisen kyyditsemä pelaaja kiemurtelee pyykkinarulla roikkuvien farkkujen tai puutarhan suihkulähteen vesisuihkun välistä.

Hymyilen rynnätessäni päättyneiden lastenjuhlien jälkien läpi, puoliksi syötyine kakkupaloineen ja koristeineen, ja hypätessäni etten joudu auton tuulilasinpyyhkijän pyyhkimäksi, sekä juostessani krokettitikkujen lävitse suurella ruohomatolla. Viivoittimien muuttuessa silloiksi ja pesualtaan muuttuessa mereksi saa kieltämättä uuden näkökulman olemassaolemiseen.

Micro Maniacsin **radoilla pitää varoa kaikkia teräviä esineitä.**





Ehkäpä sateenkaaren päässä on aarre.

Myös grafiikka on pelin parhaita puolia. Hauskat miljööt viehättävät kaiken aikaa ja peliä haluaa jatkaa nähdäkseen lisää nokkelia teemaratoja. Hymyilen rynnätessäni päättyneiden lastenjuhlien jälkien läpi, puoliksi syötyine kakkupaloineen ja koristeineen, ja hypätessäni etten joudu auton tuulilasinpyyhkijän pyyhkimäksi, sekä juostessani krokettitikkujen lävitse suurella ruohomatolla. Viivoittimien muuttuessa silloiksi ja pesualtaan muuttuessa mereksi saa kieltämättä uuden näkökulman olemassaolemiseen.

Mutta *Micro Maniacsin* ongelma on se, että se on niin vaikea. On lähes mahdotonta pitää koko ajan itsensä merkattujen rataviivojen sisällä. Joka kerta liian pitkälle eksyttäessä peli pysähtyy ja pelaaja joutuu aloittamaan paljon aikaisemmasta tilanteesta. Täydellisen kierroksen saamiseksi vaaditaan pelin pelaamista niin monta kertaa, että oppii radan ulkoa, eikä todella hyvä racingpeli saisi toimia niin.

LOVIISA

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **CODEMASTERS** VALMISTAJA **CODEMASTERS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-8** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Parhaimpia ja mielikuvitusrikkaimpia grafiikoita koko racinggenressä.	9
ÄÄNET	Hiukan varovaista moottoriääntä ja hissimusiikkia.	5
KONTROLLI	Vaikea nopeissa käännöksissä, mutta siihen tottuu.	6
HAASTE	Monia ratoja, muttei kovin paljon vaihtelua. Onneksi useampia pelaajia voi olla jopa kahdeksan.	7
YHTEENSÄ	Jos olisi käytetty ratansuunnittelijan mielikuvitusta pelin vaihteluun, olisi tulos ollut parempi.	7

ODDWORLD ADVENTURES II

Jälleen on yksi *Oddworld*-seikkailu käännetty Game Boylle, tällä kertaa väreissä. Valitettavasti se vain on aivan liian vaikea.

Joskus on parempi paeta kuin taistella rankasti. Mukodoni Abe on yksi nistä harvoista TV-pelihahmoista, jotka ovat oivaltaneet sen. Kohdatessaan jonkun vastustajistaan Glukkoneista, hän hiipii mieluummin ohi kuin rupeaa tappelemaan. Se ei ole ainoa asia, mikä *Oddworld*-peleissä on erilaista. Miljööt ovat paljaita ja teollisenomaisia ja hahmot näyttävät omituisilta ja rumilta. Hieman mielikuvitusta käyttämällä on kuitenkin helppo eläytyä seikkailuun, joka perustuu hyvien pelastamiseen pahoilta.

Game Boy-käännöksessä *Oddworld Adventures II* Aben pitää taas kerran pelastaa väkeään, joka on joutunut Glukkoneiden sortamaksi. Kuolleet mukodonit ovat kummitelleet ja kertoneet, etteivät heidän sielunsa saa rauhaa ennen kuin Abe huolehtii siitä, että Glukkonit lakkaavat kaivamasta heidän luitaan haudoista.

Jokaisella radalla on tietty määrä mukodoneja. Aben roolissa pelaajan pitää löytää ja pelastaa heidät vankeudestaan. Joskus he voivat myös auttaa Abea eri asioissa. Toisen mukodonin kanssa kommunikointi hoituu painamalla A-näppäintä ja ohjainristiä. Silloin Abe voi sanoa yksinkertaisia juttuja, kuten hello, follow me tai work.

Ohjain sallii Aben kävelevän, hyppivän ja kierivän kuin pallo ahtaissa käytävissä sekä nousevan askelmia.

Mutta itse peliasettelua on valtavan vaikea ymmärtää. Vaikka välillä saa tietoa siitä, mitä sen hetkisellä radalla pitää tehdä, se ei riitä kaikkina kertoina. Välillä asettelu on niin monimutkainen ja pitäisi tehdä niin monta asiaa oikein tietyssä ajassa, että peliin turhautuu täysin. Silloinkin on jo täytynyt pelata rata kymmenen kertaa peräkkäin huomatakseen, ettei edes ymmärrä mitä pitäisi tehdä. Jos on kärsivällinen ja sellainen henkilö, joka tykkää suunnistaa ilman karttaa ihan vieraassa metsässä, voi *Oddworld Adventures II:n* nähdä haasteena. Mutta jos vain ärsyyntyy siitä, ettei tiedä mitä tehdä, kannattaa valita jokin toinen peli. LOVIISA

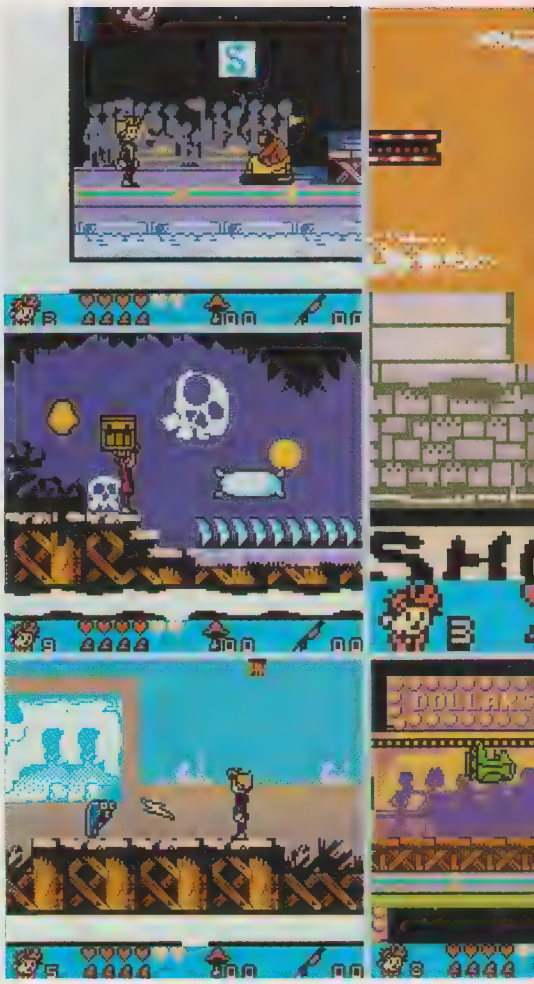
PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **TOIMINTA** JULKAISIJA **INFOGRAMES** VALMISTAJA **SAFFIRE** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **TUNNUSSANA** MUUT KONEET **PLAYSTATION**

GRAFIIKKA	Erikoiset maailmat ovat nyt väreissä.	6
ÄÄNET	Suggestiivista musiikkia.	7
KONTROLLI	Abea on vaikea ohjata.	4
HAASTE	Aivan liian vaikea jopa helpolla tasolla.	4
YHTEENSÄ	Toimisi paremmin, jos olisi enemmän ohjeita.	5

Abe hiipii hiljaa eteenpäin jottei hänen nemesiksensä häiriinny.

Game Boy Colorilla voi luoda melko mukavia kuvia.

SPIROU



Ubi Soft on vaatinut käyttölupaa yhdelle tunnetuimmista ranskalaisista sarjakuvahahmoista, Spiroulle. Ja hahmolle sopivasti hän esiintyy radoilla, jotka näyttävät sarjan stripeiltä.

Spirou on suosittu ranskalainen sarja. Nyt se on myös peli ja sitä pelatessa tuntee astuvansa suoraan sarjan ruutuihin. Radat ovat nimittäin levittäytyneet sarjan eri strippeihin, ja osa pelistä perustuu siihen, että niiden välille pitää päästä.

Spirou voi kävellä, hyppiä, ryömiä, pyöriä, kiivetä, nostaa ja heittää asioita. Mutta aivan kuten tietyissä muissakin Ubi Soft-peleissä, ohjain ei toimi täydellisesti. Siitä seuraa, että peli on välillä ärsyttävän vaikea. Varsinkin huvipuistoradalla hyppiessä maailmanpyörän ja muiden epäjohdonmukaisesti liikkuvien viehätysten välillä.

Peli koostuu kymmenestä maailmasta, jotka on jaettu 18:an rataan. Pelissä törmää kaikkiaan neljään pääviholliseen ja moneen muuhun eri viholliseen. Jokainen rata on melko helppo suorittaa loppuun, mutta jos haluaa löytää kaikki bonusesineet ja muut

F1 WORLD GRAND PRIX II

Game Boy Colorin pieni kuvaruutu ei ole suoraan käypä suurille racingelämyksille. *F1 World Grand Prix II* tarjoaa kuitenkin täydellisen version viime vuoden F1-sesongista ja haasteista, joita pieni pelikone punnitsee hyvin.

Autopeli ja Game Boy Color ovat yhdistelmä, joka on aivan liian harvoin tuottanut onnistuneen tuloksen. Käsitteiden "ajotunne" ja "vauhti" sekä vastaavasti "kannettava" ja "pienoiskuvaruutu" välillä vallitsee sisäänrakennettu vastakohta. Poikkeuksia on, kuten klassinen *Super RC Pro Am*, mutta useimmat myyntiin tulleet pelit ovat olleet kalpeita tuotteita, joita on etupäässä tuotettu kapitalisoimaan tunnettuja nimikkeitä täyskasvuisille konsoleille. Olen kuitenkin alkanut aavistella, että käynnissä on nyt trendi ja muutos. Yhä useammat pelintuottajat käyttävät hyväkseen Game Boy Colorin suurempaa muistikapasiteettia tehdäkseen peleistä monimutkaisempia. *F1 World Grand Prix II* on viimeisin esimerkki siitä, että nykyään Game Boy Color -peliin voi puristaa sisään lähes yhtä kehittyneitä valikkoja, pelimuotoja ja variaatioita kuin tavalliseenkin konsolipeliin. Vai mitä sanotaan täydellisestä versiosta vuoden 1999 F1-sesongista kaikkine kuskeineen, talleineen ja ratoineen, sekä täysin varusteltuine autotalleineen autojen hienosäätöä varten? Entä pelin viisi pelimuotoa sisältäen kaksi linkkikaapelin kautta, ja Challenge Mode, missä voi elää uudelleen menneen sesongin todelliset tapahtumat? Kaikki on tosin supistettua ja yksinkertaistettua, mutta yksityiskohtia ja kunnianhimoa siitä löytyy. Vaatii vain vähän eläytymiskykyä, jotta voi saada oikean F1-tunnelman -ainakin hetkeksi, kunnes tullaan itse ajamiseen.

Video Systems on kyllä tehnyt harvinaisen onnistuneen muunnoksen klassisesta asettelusta, jossa ajoneuvo on etualalla, rata rullaa kohti muuttuvin nopeuksin ja horisonttiviiva säntää välillä oikealle ja välillä vasemmalle. On tosiasia, että jos vähän tiirailee ja muistaa kohdistaa katseensa autoon hetkittäin, voi vauhti- ja ajotunteesta saada käsityksen. Mutta kuten sanottua, vain hetkittäin. Vaikuttaa todellakin siltä, että Video Systems on itsekin tajunnut tämän rajoituksen, kun he keksivät idean Challenge Modesta. Siinä on nimittäin kyse lyhyistä (noin 20-30 sekuntia kestävistä) katkelmista todellisesta matkasta. Haasteet ovat tyyppiä: "Olet Mika Häkkinen Ranskan Grand Prixssä ja sinun täytyy ottaa takaisin ne kaksi sijoitusta jotka menetit spinnatessasi sateen takia." Todellinen Häkkinen selvisi siitä, selviätkö sinä?

Haasteiden vaikeusaste kasvaa luonnollisesti jälkikäteen ja sitä paitsi pelaajaa ruokitaan suunnattomalla annoksella tietoa vuoden 1999 F1-sesongista. Omaperäistä ja kivaa ja haasteet ovat sitä paitsi juuri niin lyhyitä, ettei pelaaja ehdi väsyä vaihtelemattomaan ja köyhään grafiikkaan. Sillä onhan se niin, etteivät Game Boy Colorin rajoitetut tekniset mahdollisuudet voi tehdä oikeutta F1-pelille. Mutta F1 World Grand Prix II on todellakin parhaita kaikista näkemistäni yrityksistä ja tämän tyyppisen pelin voi aavistaa vielä elpyvän joksikin todella hyväksi, kunhan Game Boy Advance toteutuu. **JOONAS**

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **VIDEO SYSTEMS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI
SISÄÄNRAKENNETTU

GRAFIIKKA	Luonnetta ajatellen paras mahdollinen.	7
ÄÄNET	Toimivat.	6
KONTROLLI	Riittävä.	7
HAASTE	Rajoitettu huolimatta yrityksistä vaihtelevuuteen.	6
YHTEENSÄ	Epätavallisen onnistunut F1-peli Game Boy Colorille.	6

yllätykset, täytyy niitä tutkailla pikkutarkasti ennen pois lähtöä.

Juoni on hiukan sekava, eikä sillä ole oikeastaan niin suurta merkitystä. Peli on kuitenkin kiva. Se on haastava ja radat ovat tarpeeksi juonikkaita, jotta saa pelaajan jatkamaan peliä, sekä myös sen verran vaikeita, ettei niistä selviydy kertaheitolla.

Vaikka peli on tasohyppelypeli, on siinä mukana myös tiettyjä toiminta- ja RPG-seikkoja. Pelaaja voi esim. puhua ihmisten kanssa saadakseen vihjeitä, siitä minne pitää mennä tai mitä radalla pitää tehdä. Se yhdessä juonikkaiden ratojen kanssa tekee pelistä vaihtelevan ja niin nokkelan kuin Ubi Soft-peli vain voi olla. **LOVIISA**

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **TASOHYPPELY**
JULKAISIJA **UBI SOFT** VALMISTAJA **PLANET** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1** PELIMUISTI **TUNNUSSANA**

GRAFIIKKA	Selvä ja yksityiskohtainen sarjan inspiroima grafiikka.	6
ÄÄNET	Iloisia mutta jokseenkin mitäänsanomattomia melodioita.	5
KONTROLLI	Hiukan toimimaton välillä, mutta vaihteleva.	6
HAASTE	Radat ovat vaikeita ja vaativat harjoittelua.	7
YHTEENSÄ	Kiva peli, jolla valitettavasti on taipumusta muuttua liian vaikeaksi.	6

WARIO LAND 3

Warion housujen syttyessä tuleen hän muuttuu täysin villiksi ja saa radalla raivokohtauksen.

Wario on tavannut ylivoimaisen vastustajansa.

Wario Land-sarja jatkuu, mikä ehkä ei ole kovin odottamatonta. Asettelu on lähes sama kuin ennen, mutta grafiikka tuntuu hiukan tuoreemmalta nyt, kun se on väreissä.

Marion rahaan fiksoitunut sukulainen Wario saa nyt kolmannen aivan oman pelinsä. Se ei eroa oikeastaan kovinkaan paljon edeltäjistään. Mutta se on väreissä, mikä tekee siitä paljon mukavamman. Radat ovat tyypillisesti tasohyppelyn kaltaisia, mutta yksityiskohtaisempia kuin useimmissa tämän genren peleissä. Asettelukaan ei erityisesti yllätä. Kuljetaan vain ympäriinsä ja kerätään kolikkoja ja avaimia, sekä varotaan vihollisia, joiden eri variaatioita on varsin runsaasti.

Wario on tunnetusti kuolematon, mikä on melko mukavaa; pelaaja välttyy aloittamasta uudelleen aina, kun vahingoittuu. Sitä vastoin tietyt vihollisten hyökkäykset aiheuttavat toisia seuraamuksia. Pienillä leipureilla, jotka heittelevät herkullisia kakkuja suoraan Warion suuhun, on tietysti taka-ajatuksia. Pureskeltuaan ja nieltyään kakut Wario on lihavampi ja painavampi kuin aikaisemmin, eikä mahdu kapeista oviaukoista. Lisäksi hän väsyy enemmän kulkiessaan portaita. Yhdellä radalla tavataan sylkeviä tyyppejä, jotka kietovat rihmaan, jos ei ole varovainen. Se päätyy siihen, että hahmosta tulee pallo, joka pyörii tiehensä radalta. Erittäin ärsyttävää. Eräällä toisella radalla pitää varoa liekinheittimiä. Jos ei sitä tee, Wario saa pian tulta pöksyihinsä ja saa raivokohtauksen joutuen täysin eksyksiin. Mutta muuten riittää, että hyppii päälle tai tyrkkää tiehensä kaikki omituiset eläimet, jotka osuvat tielle. Se onkin melkein ainoa asia, minkä Wario voi tehdä, hyppiä, tyrkätä ja juosta. Ohjattavuus ei siis ole kovin kehittynyt.

Pelin aikana Warion pitää tyrkätä jokaista näkemäänsä kiveä, koska silloin hän saa rahaa. Lisäksi hänen pitää mennä sisään kaikista ovista, kulkea rappusia ylösalas sekä mennä tunnelien läpi löytääkseen mahdollisimman monta bonusta. Joskus radat muuttuvat hieman juonikkaiksi. Tietyissä paikoissa esimerkiksi vaaditaan salaisen juoman avulla onnistuvaa näkymättömyyttä. Muuten pelaaja ei pääse eteenpäin, koska kentässä on sensorit, jotka aiheuttavat sen että ovi sulkeutuu joka kerta kun joku lähestyy sitä. Suurimmaksi osaksi radat ovat kuitenkin sellaisia, kuin tasohyppelyradat yleensä. Vähän harmillista puhtaan ja hienon grafiikan kannalta, että *Wario Land 3:n* pelitunnetta ja asettelua olisi pitänyt ajatella hiukan paremmin. LOVIISA

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **TASOHYPPELY**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **NINTENDO** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SISÄÄNRAKENNETTU**

GRAFIIKKA	Siisti grafiikka ja hauskoja ratoja.	7
ÄÄNET	Tyypillistä tasohyppelypelimusiikkia.	5
KONTROLLI	Helppo muttei kovinkaan vaihteleva.	7
HAASTE	25 rataa, jotka valitettavsti ovat melko samankaltaisia.	6
YHTEENSÄ	Hyvin tehty, muttei kovinkaan vaihteleva tasohyppelyseikkailu.	7

STREET SKATER 2

Skeittailu on saanut uuden elämän kaikkien skeittipelien ansiosta. Viimeisin aloituskentällä on Electronic Artsin seuraaja *Street Skaterille* -peli, joka myyntiin tultuaan muodostui jonkinlaiseksi uranuurtajaksi uudelle skeittiajattelulle.

Tässä seuraajassa ei Electronic Arts ole säästellyt ruutia, vaan panostaa täysillä kaikkeen, mikä saa pyörät pyörimään virtuaalilaudoissa sekä paremmin että nopeammin. Grafiikalle on tehty kunnon kasvojenkohotus, mikä ei näy vähiten neljässä pelin alussa valittavassa hahmossa. Viime vuoden *Street Skaterissa* hahmot olivat huomattavasti kulmikkaampia ja jäykempiä kuin mitä ne nyt ovat. Pelihahmot näyttävät sulavammilta ja ne liikkuvat kuin areenoilla kuin ketterät kissat. Se mitä vastaan voi kääntyä, on mielikuvituksellisuus, mikä tekee pelistä epärealistisen. Taustat ovat turhan värikkäitä ja ramppien korkeus ja muut hyppyvälineet myöskin vähän yliammuttuja. Jos haluaa todenmukaisempaa skeittailua, voi lähteä itse lautailemaan tai pelata *Tony Hawk's Skateboardingia*.

Tämän vuoden *Street Skater*-versiossa on epäilemättä mahdollisuus lautailla realistisemmin, jos suunnittelee ratansa itse. Ruutia pitää kuitenkin säästää, eikä pidä asetella liikaa varusteita kotiseudulleen, koska silloin radat muuttuvat lähes mahdottomiksi skeittailuun sekä lisäksi melko ikäviksi. Parasta tässä tapauksessa on kohtuullisuus.

Omien ratojen suunnittelun mahdollisuuden lisäksi voi *Street Skater 2:ssa* kilpailla neljä ihmistä toisiaan vastaan, edellytyksenä kuitenkin, että pelaajalla on kaksi sarjayhdisteltyä PlayStation-konsolia. Kaksi pelaajaa voi sitä vastoin pelata PlayStationilla jaetulla kuvaruudulla. *Street Skater 2:ssa* on useita eri mahdollisuuksia kilpailla toisiaan vastaan. Toki voi haastaa kaverinsa tavalliseen nopeuskilpailuun, mutta sen lisäksi pelissä on kaksintaisteluvariantti, joka on todella kiva. Se perustuu siihen, että pitää lautailla ja kerätä laatikoita, joista saa pisteitä pitkin rataa. Samalla pitää yrittää kähveltää vastustajan laatikoita, jotta tämä saisi miinuspisteitä. Siitä tulee helposti kova taistelu ja pelaajat menevät ristiin yrittäessään valita, kerätäkö omat laatikkonsa vai varastaako vastustajalta.

Kahdella pelaajalla voi olla hauskaa myös rauhallisessa vapaalautailussa, jossa skeittaillaan vapaasti radalla, vaikkakin kaksin kappalein.

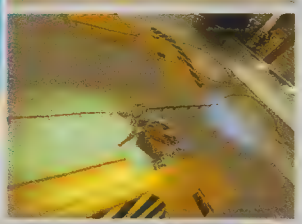
Se, mikä vähiten erottaa *Street Skater 2:n* edeltäjästään on musiikki. Nyt on kyse monotonisesta skatepunkrockista. Siihen on valittu sellaisia kuin Ministry, Deftones, Shootyz Groove ja Del the Funky Homosapien, joitakin nimetäkseni. Musiikki svengaa kunnolla, kuten pitääkin. On hienoa nähdä, että yhä useampi pelinvalmistaja alkaa tajuta, että musiikki on lähes yhtä tärkeää kuin pelin muukin sisältö, ja antaa todellisten osaajien luoda sen.

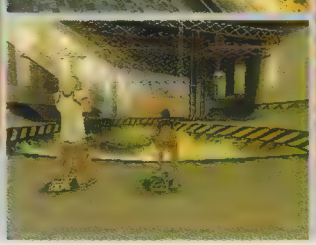
MIKKO

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **MICROCABIN** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Selvä parannus sarjan ensimmäiseen peliin verrattuna.	7
ÄÄNET	Skatepunkrockia ja vauhtia monen bändin voimin.	7
KONTROLLI	Yksinkertainen ja helposti hoidettu, mutta monia näppäinyhdistelmiä muistettavana.	7
HAASTE	Kiva, mutta tarkkaile mitä kilpailijat tekevät ennen kuin teet päätöksiä.	6
YHTEENSÄ	Hardcoreskeittaajille ja headbangereille.	7

Kaikki on parantunut edeltäjästä, grafiikka, ääni ja etupäässä pelitunne. Siitä me pidämme.





Pieni pyörähdys ilmassa voi tehdä kenet tahansa onnelliseksi. Kokeile itse. Asetu toimiston tuoliin, pyöritä sitä ja hyppää suoraan ilmaan.

Puolialaston poika heittäytyy ilmaan mielettömällä vaudilla vain katkaistakseen kehonsa kaikki luut joitakin sekunteja myöhemmin. Onneksi on pelejä, jotka simuloivat skeittielämää.

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

Radicalin ansiosta Jackie Chan on saanut oman pelin. Valitettavasti se ei ole yhtä hyvä kuin hänen elokuvansa.

Bruce Lee ja hänen elokuvansa ovat merkinneet paljon kung fulle. Elokuvat, kuten Enter the Dragon vuodelta 1973 sai kokonaisen sukupolven nuoria aloittamaan potkujen treenamisen peilin edessä, ja sen jälkeen on aina ollut olemassa sekä kaupallista että urheilullista mielenkiintoa aasialaisiin taistelulajeihin. Jackie Chan ei ole ollut ihan niin merkittävä, mutta hänkin on tehnyt joitakin todella luovia elokuvia. Nyt ilmestyy ensimmäinen TV-peli, vaikkakaan se ei ole yhtään sen enempää.

Jackie Chan's Stuntmaster on perinteinen mätkintäpeli. Kyseessä on ainoastaan vihollisten päihittäminen ja pelissä eteneminen. Siltä ovat useimmat mätkintäpelit aina näyttäneetkin, ja jo pelkästään se tuntuu melko lattealta. Koska Jackie hallitsee vain vähän hyökkäyksiä, on peli entistäkin ikävämpi, eikä sitkeä ohjattavuuskaan auta asiaa. Ainoat, joiden voi ajatella pitävän tästä pelistä, ovat ne, joiden mielestä PlayStationille ilmestyy aivan liian vähän mätkintäpelejä ja jotka ovat Jackie Chanin uskollisia faneja. Mutta arvelenpa, että nämäkin ihmiset tulevat säikähtämään pelin huonoa grafiikkaa. *Jackie Chan's Stuntmaster* on toisin sanoen täysin turha peli.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **MÄTKINTÄ** JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **RADICAL** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Kaikkea muuta kuin spektaakkelimaista.	3
ÄÄNET	Hissimusiikkia ja terhakoita kommentteja.	4
KONTROLLI	Jackie osaa vain muutaman hyökkäyksen ja nekin ovat melko sitkeitä.	4
HAASTE	Sopivan vaikea, mutta aivan liian yksioikoinen.	4
YHTEENSÄ	Jackie Chanin TV-pelidebyytti ei ole lainkaan niin hauska kuin miltä kuulostaa.	4

STAR IXIOM

Namco on vakiinnuttanut asemansa yhtenä maailman parhaista pelinvalmistajista nimikkeillä *Tekken, Ridge Racer* ja *Xevious*. *Star Ixiom* ei ole kuitenkaan saavuttanut yrityksen tavallista tasoa.

Harva pelinvalmistaja tekee yhtä hyviä mätkintä- ja racingpelejä kuin Namco.Vuosien aikana he ovat varustaneet meitä myös joillakin todella hyvillä räiskintäpeleillä, *Xevious* ja *Galaga* kahtena parhaimpana esimerkkinä. Mutta niihinkin on kohdistunut kritiikkiä. Monet esim. pitivät *Starbladea* aivan liian yksinkertaisena pelinä.

Kuten sekä *Starbladea* että Psygnosiksen *Colony Warsia*, pelataan *Star Ixiomiakin* pelaajan perspektiivistä. Kaikki avaruusalukset ja planeetat ovat kolmiulotteisia ja koska seikkailu tapahtuu avaruudessa, tausta on tietenkin hiilenmusta, poikkeuksena tuikkivat tähdet, jotka pyörivät horisontissa avaruusaluksen kieriessä.

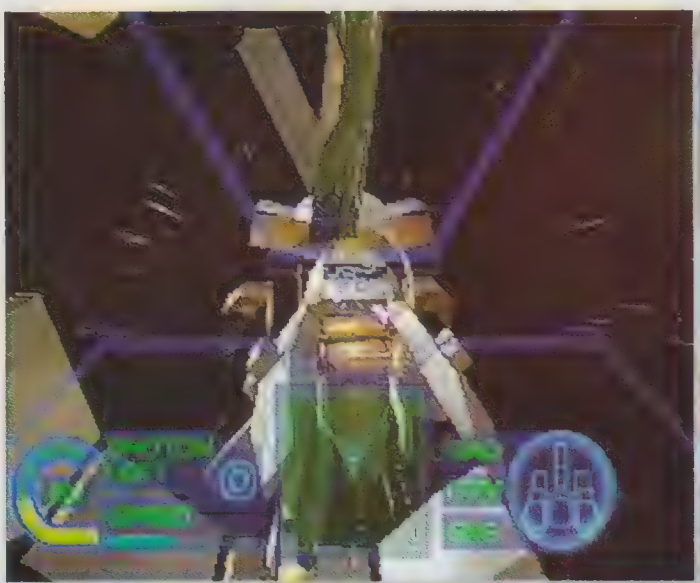
Lähtöpisteenä toimii suuri emäalus. Pelissä tulee edetä eri avaruustukikohtiin ja planeetoille, jotka tarvitsevat suojelua viholliselta. Pelin aikana kehkeytyy uusia avaruusaluksia ja aseita, mutta aina ei ole viisasta kuunnella teknikoiden neuvoja ja valita uusimmat kehitellyt tuotteet. Avaruusaluksilla, jotka on varustettu voimakkailla aseilla, on useimmiten heikot moottorit, mikä tekee niistä vähemmän sopivan vaihtoehdon, kun puolustettavien asemien välillä on pitkät etäisyydet. Koska kaikkia vihollisaluksia pitää aina ampua onnistuakseen tehtävässä, muuttuu moninaisuus hiukan tarpeettomaksi.

Ne, joiden mielestä *Colony Wars*-pelit ovat turhan monimutkaisia, mutta pitävät niiden tyylistä, voivat kokeilla *Star Ixiomia*. Sillä huolimatta melko yksinkertaisesta asettelusta ei se silti ole mitenkään huono peli. Mutta jos tästä pelistä taas etsii todella suurta haastetta, pettymisen riski on olemassa, varsinkin jos odottaa saman luokan peliä kuin Namcon aikaisemmat täysosumat.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RÄISKINTÄ** JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **NAMCO** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Yksinkertainen mutta sopiva.	6
ÄÄNET	Musiikki on melko epädramaattista, mikä tietenkin vaikuttaa tunnelmaan.	5
KONTROLLI	Avaruusaluksia on helppo ohjata ja tutka toimii kuten pitääkin.	8
HAASTE	Sopivan vaikea, mutta vähän liian yksioikoinen.	6
YHTEENSÄ	Namco osaa tehdä parempiakin pelejä kuin tämä.	6



Namcolta ilmestyy harvoin tuotteita, joiden harkinta on jäänyt keskeneräiseksi. *Star Ixiom* ei todellakaan ole mikään hutiloiden tehty työ, mutta silti kaukana yrityksen kaikkein parhaimmista peleistä.

DISCWORLD NOIR

***Discworld Noir* on nimensä mukaisesti tummasävyinen, lähes valoa kaihtava peli. Tämä heijastaa ehkä pelin valmistajan asennetta peliin.**

Discworld Noir on tummasävyinen peli niille, jotka haluavat ratkoa ongelmia omaan tahtiinsa. PC:n vaikutus loistaa pelistä läpi, mutta juoni on kypsästi toteutettu ja peli eroaa muutenkin sarjan aikaisemmista peleistä.

Discworld Noir vie pelaajan synkkään maailmaan, jossa fantasia ja Manhattanin dekkarit sulautuvat yhdeksi kokonaisuudeksi. Kaikkea säestää cocktail-jazz, joka auttaa stressaantuneempia pelaajia rentoutumaan ja hieromaan älynystyröitään pelin tarjoamien visaisuuksien parissa. Pelaaja kontrolloi alas vajonnutta yksityisetsivä Lewtonia, joka saa suorittaakseen tehtävän nuorelta naisasiakkaalta (kuinkas muutenkaan?). Rahattoman Lewtonin on pakko suostua tähän, ja tästä alkaa matka kohti metropolin rappeutunutta ja dekadenttia alamaailmaa.

Discworld Noir ei todellakaan muistuta sarjan aikaisempia pelejä. Peli on todella tumma, synkkä ja vaikea – sekä juoneltaan että graafisesti, puhumattakaan pelin teemasta. Se on hyvin aikuismainen ja suunnattu selvästi vanhemmille pelaajille. Toivottomasta Rincewindistä apinoineen ei näy nyt vilaustakaan. Nopeat keskusteluosiot pitävät sisällään Lewtonin nokkelia ja röyhkeitä heittoja, jotka sopivat dekkaritunnelmaan varsin hyvin. Lewton on kyynikko, jonka mielestä elämä on pääosin toivotonta sotkua, jota valitettavasti täytyy kestää päivästä toiseen. Pelin sisältämä musta huumori on peliympyröissä ainutlaatuista. Tätä on aikaisemmin koettu Terry Pratchetin kirjoissa ja saman aihepiirin elokuvissa, mutta ei koskaan konsolipeleissä.

Discworld Noir on suunniteltu PC:tä mielessä pitäen, sitä ei voi kiistää. Kaikki pelin elementit ovat hyvin PC-tyylisiä. Tämä on tietystikin makuasia, mutta erityisesti pelin kontrolli ei toimi Dual Shockilla yhtä hyvin kuin hiirellä ja näppäimistöllä. Pelin tahti on myöskin tyypillistä PC-tavaraa, mutta sehän ei tarkoita lainkaan sitä että se on huono. Tätä peliä ei suoriteta samaan tahtiin kuin tasoloikkapelejä, vaan se vaatii paljon miettimistä ja vaihtoehtojen punnitsemista avautuakseen.

Niille, jotka haluavat istua pikkutunneille asti arvoituksellisen, ajatustoimintaa ja jazzia tarjoavan pelin seurassa, on Discworld Noir todella kiinnostava ja hyvä vaihtoehto. Suorempaa toimintaa vaativien ei kannata astua Mr. Lewtonin saappaisiin.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **GT INTERACTIVE** VALMISTAJA **PERFECT** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Synkkää, vaivalloisen oloista grafiikkaa, joka ei aivan täytä nykypäivän vaatimuksia.	4
ÄÄNET	Tunnelmallista jazzia ja hyvin suunniteltuja repliikkejä.	6
KONTROLLI	Ei aivan niin onnistunut kuin pitäisi.	5
HAASTE	Riippuu siitä mistä pitää, mutta peli on suhteellisen suuri.	4
YHTEENSÄ	Jazzin ja mysteerien täyttämä seikkailu synkeässä alamaailmassa.	5

4x4 WORLD TROPHY

Valitettavasti PlayStationille on tarjolla kymmenen huonoa peliä yhtä hyvää kohti. *4x4 World Trophy* on yksi ehdottomasti huonoimmista vaihtoehdoista mitä markkinoilta löytyy.

Miksi ihmeessä *4x4 World Trophy* on laskettu markkinoille? Tätä huonompaa racing-peliä saa hakea todella kauan, eikä sekään välttämättä riitä. *Colin McRae Rallyyn* ja *Gran Turismo 2:een* tätä säälittävää pelin irvikuvaa ei voi edes verrata.

Vaikka autot valitaan erillisistä valikoista, ei auton tyypillä ole mitään väliä. Kaikki ajokit ovat yhtä vaikeasti kontrolloitavissa. Ja tällä vaikealla kontrolloitavuudella ei ole mitään tekemistä haastavuuden kanssa, vaan nyt puhutaan pikemminkin olemattomasta ajotuntumasta ja autojen käsittämättömän surkeasta fysiikasta.

Grafiikkakin on yhtä ala-arvoista. Kuva päivittyy niin hitaasti, että maisema vaihtuu hyppäyksittäin. Näin ollen autoa on mahdotonta saada pysymään tiellä. Miten ihmeessä Infogrames on voinut olla niin optimistinen, että on murjaissut peliin kahden pelaajan mahdollisuuden? Tätä yritettäessä pelkästään radan kiertäminen on todella kovan puurtamisen ja hammasten kiristyksen takana.

Ota neuvostani onkeesi ja vältä tätä peliä kuin ruttotautista! Tämän pelin ostaminen tietää pysyviä traumoja jokaiselle tervejärkiselle pelaajalle.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **INFOGRAMES** VALMISTAJA **INFOGRAMES** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Säälittävää.	2
ÄÄNET	Heviä ja vihaista skeittipunkkia.	5
KONTROLLI	Kammottava ja yksinkin pelatessa, kaksinpelissä täysin sietämätön.	2
HAASTE	Tämän pelin suunnittelijan pitäisi saada haaste oikeuteen!	1
YHTEENSÄ	*4x4 World Trophy* on taatusti yksi maailmanhistorian surkeimmista autopeleistä.	2

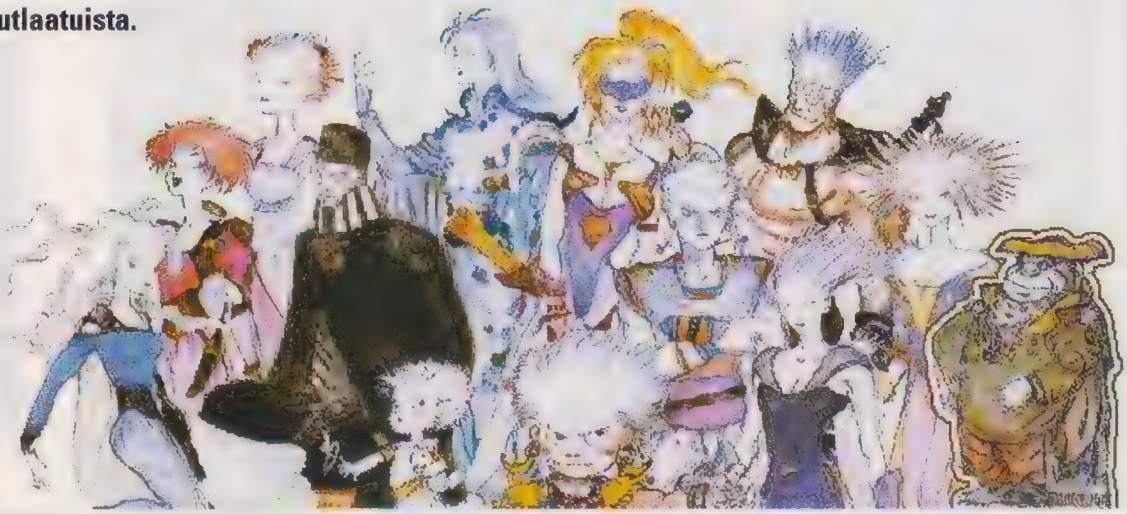
RPG

TEKSTI: TOPI

Capcom pitäytyy, kuten tunnettua, tiukasti kiinni perinteissään. Nyt eräät firman palkkalaiset ovat kuitenkin päässeet eroon *Resident Evilistä* ja *Breath of Firesta* luodakseen jotain ainutlaatuista.

EL DORADO GATE

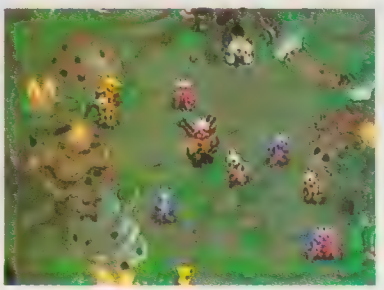
CAPCOM ■ DREAMCAST

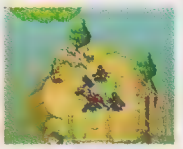


Capcom alkoi jo viime vuonna työskennellä roolipeligenreä uudistavan, *El Dorado Gateksi* muodostuvan projektin kimpussa. Johtavana ajatuksena oli luoda pitkä seikkailu, jakaa se osiin ja julkaista nämä itsenäisinä, vaihtoehtoisesti harvempia osioita sisältävinä peleinä. Yhtiö otti yhteyttä kuvittaja Yoshitaka Amanoon, jolla ei enää tuolloin Tetsuya Nomuran tehtyä läpimurtonsa ollut paljonkaan tekemistä *Final Fantasy* -sarjan kanssa. Amanon suostuttua mukaan projektiin Capcom irroitti *Breath of Fire-* ja *Resident Evil* -työryhmistä väkeä uuden pelin pelisysteemin ja graafisen puolen kehittämistä varten. Pitkän aherruksen jälkeen 24-osainen RPG-sarja on lähes valmis julkaistavaksi Dreamcastille.

Seikkailu alkaa maailman luoneen Diosin ja pahan Rajinin taistelulla. Dios kukistaa Rajinin ja tämän kaksitoista kätyriä, mutta vihan myrkyttämä Rajin hautoo kostoaan tuhansien vuosien ajan. Lopulta sen aika koittaa. Samaan aikaan 12 hahmoa kohtaa maailman toisessa kolkassa ymmärtämättä miksi. Mitä Gomez, Pamela, Ein, Gigi, Kanan, Mamma, Elishin, Kobdo, Mima, Radia, Rado ja Sophie todella ovat ja mitä heillä on tekemistä Rajinin 12 kätyrin kanssa ovat kysymyksiä, joihin saadaan vastaus sarjan 24 osan mittaan.

Sarjan uudet osat tullaan julkaisemaan Japanissa noin 2 kuukauden välein, ja jokainen osa maksaa noin 150 markkaa. Mahdollisesta englanninkielisestä käännöksestä Capcom ei ole vielä ilmoittanut, eikä peliä näy E3:n aikana ensiesiteltävien pelien listalla. Näin ollen näyttää siltä, ettei peli ehdi näihin maisemiin ennen vuoden loppua. Mutta Capcomilla ei ole ollut tapana pettää meitä, joten ehkä ensi vuonna...





***El Dorado Gaten* luonut työryhmä pitää kiinni kaksiulotteisesta grafiikasta ja efekteistä klassiseen Capcom-tyyliin.**

MUUTA

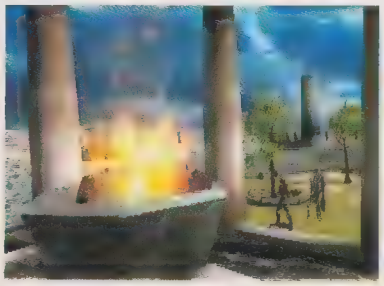
Final Fantasy X julkaistaan PlayStation2:lle vasta vuoden 2001 puoliväliss, mutta Square alkaa testata peliään yhdessä peliverkkonsa PlayOnlinen kanssa jo syksyllä. Japanissa pelaajilla on mahdollisuus hakeutua testiprojektiin - tietty määrä pelaajia valitaan testaamaan *Final Fantasy X:ää* online-versiona sekä PlayStation2:lla että PC:llä. ■ **Square Europe on vahvistanut suunnitelmansa vuodelle 2000, mutta niissä ei edelleenkään näy sen enempää *Chrono Crossia* kuin *Legend of Manaakaan*. *Vagrant Story* julkaistaan kesäkuun alussa, *Front Mission 3* heinäkuussa, *Parasite Eve 2* elokuussa ja *Final Fantasy IX* vuoden viimeisenä neljänneksenä.** ■ Square siirsi *Final Fantasy IX:n* Japanin julkaisua talvesta kesään, jotta pelin myynti ei törmäisi Enixin todella odotetun *Dragon Quest VII:n* ilmestymiseen. Kuitenkin Enixin leirin myöhästelyt sotkivat kuvion, ja yllättäen pelit näyttivät päätyvän joka tapauksessa myyntin samoihin aikoihin. Tätä kirjoitettaessa *Dragon Quest VII* on lopultakin saanut tarkan julkaisupäivän, mutta tätä lukiessasi se on todennäköisesti jo ehtinyt ilmestyä. Enix on luvannut pelistä englanninkielisen käännöksen, mutta yrityksen työtahdin tuntien joudumme odottaman pitkään.

SUMMONER

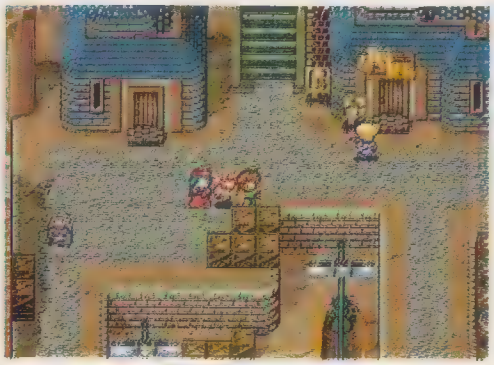
THQ ■ PLAYSTATION2

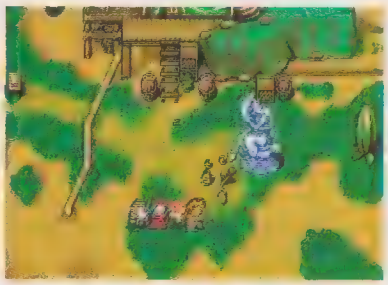
Äärimmäisen harvat länsimaiset pelitalot onnistuvat luomaan hyviä roolipelejä, mutta amerikkalainen THQ tekee rohkean yrityksen PlayStation2:lle *Summonerin* voimin.

Legend of Zelda: Ocarina of Timesta tutusta näkökulmasta maailmaa tiiraileva päähenkilö Joseph tutustuu 3D-maailmoihin, ja pelin taistelujärjestelmä toimii suunnilleen samoin kuin *Chrono Triggerissä,* jossa viholliset näkyvät ruudussa jo ennen kuin pelaaja alkaa taistella niiden kanssa. Taistelun alkaessa peli muistuttaa pikemminkin *Ocarina of Timea,* kiitos sen että kaikki tapahtuu reaaliajassa. Mielenkiintoinen piirre on se, että pelin esittelemät viholliset ovat äärimmäisen aggressiivisia. Jopa siinä määrin, että ne hyökkäävät toistensa kimppuun. Tämä voi toisinaan johtaa siihen, että Joseph huomaa kaikkien vihollisten surmanneen toisensa ennen kuin ne edes ovat ehtineet hyökätä hänen kimppuunsa.



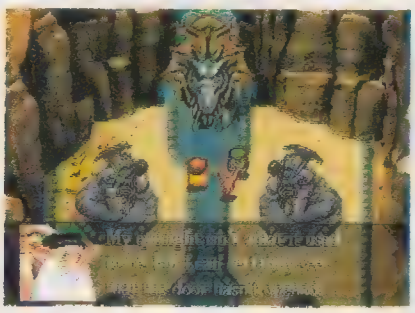
Koska *Summoner* kehitetään USA:ssa, se on englanninkielinen ja ehtii markkinoillemme kauan ennen Squaren ja Sonyn PlayStation2-roolipelejä. THQ suunnittelee lanseeraavansa pelin markkinoille samaan aikaan konsolin kanssa, joten odotus ei muodostu kovin pitkäksi. Kysymys onkin vain siitä, tuleeko pelistä laadukas.





LUNAR 2: ETERNAL BLUE SAGA

WORKING DESIGNS ■ PLAYSTATION



Maailma on muuttunut *Lunar: Silver Star Storyn* tuhat vuotta sitten sattuneiden tapahtumien jälkeen. Mantereet ovat muuttuneet, outo lahko hallitsee yhteiskuntaa ja täysin uusien sankarien joukko valmistautuu tehtäväänsä.

Edeltäjänsä tavoin *Lunar 2: Eternal Blue Saga* on alunperin julkaistu vähemmän menestyksekkäälle Mega CD:lle. Niinpä vain harvat pelaajat ovat päässeet pelaamaan sitä. Originaalipelin PlayStation-käännöksen jälkeen Game Arts tyrkkää markkinoille kakkososan parannellun version. Working Designs on tietenkin kääntänyt sen englanniksi. Tällä kertaa paketti sisältää kerrassaan viisi CD:tä, joista itse peli vie kolme. Muut kaksi levyä ovat making of-CD ja soundtrack.

Eternal Blue Saga tuntuu tutulta, mikäli on pelannut *Silver Star Storya.* Sarja ei ole kehittynyt mainittavasti sisällöllisesti taikka graafisesti. Lunar-seikkailuilla on silti oma, uskollinen fanijoukkonsa, ja heidän riskinsä pettyä valmiiseen peliin on minimaalinen.

VINKIT

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:

SUPER POWER / VINKIT

EGMONT KUSTANNUS OY AB, PL 317, 33101 TAMPERE

superpower@egmont-kustannus.fi

POKÉMON STADIUM

NINTENDO 64

VAIHTELEVAT VÄRIT

Voit käyttää joitakin temppuja saadaksesi Pokémoniisi eri värimuunnelmia. Salaisuus piilee siinä, minkä nimen annat hirviöllesi, ja mikä ID-numerosi on (jonka saat kun aloitat uuden pelin *Pokémon Bluella, Redillä* tai *Yellowlla*).

Kokeile näitä eri tekniikkoja kun nimeät hirviösi saadaksesi eri värimuunnelmia:
Käytä vain pieniä kirjaimia (esim. poliwhirl).
Vaihda tavujen paikkaa (esim. DRILLBEE).
Katkaise nimi (esim. Pika).

FIGHT MEWTWOTA VASTAAN

Ratkaistaksesi salaisen taistelun Mewtwota vastaan, pitää sinun päihittää kaikki vastustajat Gym Leader Castlessa ja voittaa palkintoja kaikissa kymmenessä turmauksessa Stadium Modessa.

Nyt kuvaruutu muuttuu yökuvaksi ja bonusturnaukseksi, jossa kohtaat psyykkisen superhirviö Mewtwon (#150). Voittaessasi Mewtwon avautuu uusi pelitilanne.

LÖYDÄ AMNESIA PSYDUCK

Ihmettelet varmaan, miten saat mahdollisuuden Amnesia-hyökkäykseen? Se on melko vaikea saada, mutta todellakin sen arvoista.

Ensin sinun täytyy saada kaikki 151 Pokémonia Hall of Fameen. Voittaessasi turnauksen (tai Gym Leader Castlen) päätyvät kuusi Pokémoniasi Hall of Fameen. Ei ole väliä, käytätkö omia Pokémonejasi vai vuokrattavia hirviöitä. Saatuasi kaikki 151 Hall of Fameen, saat bonushirviö Psyduckin, jolla on Amnesia-valmius.

AVAA R-2 MODE

Avataksesi salaisen R-2-tilan sinun pitää nujertaa Mewtwo sen jälkeen, kun olet selvittänyt Stadium Moden ja Gym Leader Castle Moden. Nyt tulet näkemään lopputekstit, ja sitten on R-2-tila vaikeimmin taisteluin avattu. Voit vaihdella Regular Moden ja R-2-tilan välillä aloitusruudussa painamalla oikeanpuoleista C-näppäintä.

Avattuasi R-2-tilan saat myös uuden nimikeruudun, jossa näkyy kuva Pikachusta, Blastoisesta, Charizardista, Venusaurista ja Mewtwosta.

PUHUVA PIKACHU

Saadaksesi puhuvan Pikachun, pitää sinun ladata hänet *Pokémon Yellowsta*. Punainen, sininen ja vuokrattu Pikachu ovat hiljaa.

VOITA BONUS-POKÉMON

Joka kerta selvitettyäsi Gym Leader Castlen sinulle jaetaan yksi kahdeksasta Pokémonista, jotka ovat epätavallisia tai selvästi harvinaisia. On sattumanvaraista, minkä Pokémonin saat, joten luultavasti sinun täytyy selvittää Gym Leader Castle monta kertaa saadaksesi juuri haluamasi Pokémonin.

Tässä lista Pokémoneista, joita voit voittaa Gym Leader Castlessa:

#001 BULBASAUR
#004 CHARMANDER
#007 SQUIRTLE
#106 HITMONLEE
#107 HITMONCHAN
#133 EEVEE
#138 OMANYTE
#140 KABUTO

LAINAA MEW

Mew on Pokémon, jota on vaikea saada. Mutta jos olet avannut R-2-tilan, voit vuokrata hänet ja käyttää hänt Prime Cupissa (muuta sitä vastoin et Gym Leader Castlessa etkä Free Battlessa).

VAIKEAMPI VASTUS

Pelissä on piilotettu vaikeusasema, jota kutsutaan Hyperiksi. Saadaksesi sen käyttöösi sinun pitää ensin voittaa single-player game kolmea CPU-ohjattua vastustajaa vastaan. Sinun pitää voittaa haaste "Who´s the Best" viisi kertaa peräkkäin vaikeusasteella Hard. Nyt voit päästä extra-vaikeaan asemaan Hyper.

RIDGE RACER 64

NINTENDO 64

AUTOLISTA

Tässä lista kaikista pelin erikoisautoista, ja tietoa siitä, mihin luokkaan ne kuuluvat. Voittaksesi autot (paitsi Novice-tilassa), sinun pitää nujertaa ne Car Duel-tilassa.

Novice:
F/A RACING
RT RYUKYU
PAC RACING
RT SOLVALOU

Intermediate:
RT PINK MAPPY
RT BLUE MAPPY
RT XEVIOUS RED

Expert:
RT NEBULASRAY
RT BOSCONIAN
GALAGA PRID'S

Novice Extra:
GALAGA CARROT
RT XEVIOUS GREEN
DIG RACING TEAM

Intermediate Extra:
MICRO MOUSE MAPPY
13TH RACING KID
WHITE ANGEL

Expert Extra:
DIGIPEN RACING
ASSOLUTO INFINITO
AGE SOLO SUPERNOVA

Speed:
ATOMIC PURPLE
EXTREME GREEN
TERRAZI TERRIFIC

Speed Extra:
LIZARD NIGHTMARE

Z Class:
SCREAMIN' EAGLE

MOTION BLUR-EFEKTI

Toisintojen yhteydessä voit pistää päälle ja pois päältä motion blur -efektin, painamlla vasenta C-näppäintä.

KÄÄNNETTY 360-LIUKU

Tämä on erittäin rankka toiminto *Ridge Racer 64:ssa.*

Suorittaaksesi tämän kovan tempun sinun pitää pelata RR64 Drift Modessa ja liukua väärään suuntaan kurviin tultaessa. Kurvin kaartuessa oikeaan päin sinun pitää siis aloittaa liukuminen vasempaan. Nyt voit jatkaa liukumista väärään suuntaan ja pyöriskellä kokonaisen kierroksen ajan menettämättä lainkaan vauhtia. Tekniikkaa voi käyttää nopeilla autoilla äärimmäisen tiukoissa kurveissa.

FEAR EFFECT

PLAYSTATION

KAIKKI ASEET
Valitse valikosta Credits ja painele sitten
L1, Kolmio, Ylös, Alas, O, O, Kolmio, Neliö, Ylös, O.

LOPPUMATON ENERGIA
Valitse valikosta Credits ja painele sitten
L1, Kolmio, Ylös, Alas, O, O, Kolmio, Neliö, Oikea, Neliö.

LOPPUMATTOMAT AMMUKSET
Valitse valikosta Credits ja painele sitten
L1, Kolmio, Ylös, Alas, O, O.

VOITA YHDELLÄ LAUKAUKSELLA
Valitse valikosta Credits ja painele sitten
L1, Kolmio, Ylös, Alas, O, O, Kolmio, Neliö, Alas, R1.

VOITA YHDELLÄ OSUMALLA LÄHITAISTELUASEELLA
Valitse valikosta Credits ja painele sitten
L1, KOLMIO, YLÖS, ALAS, O, O, KOLMIO, NELIÖ, ALAS, L1.

NOPEA TULITUS
Valitse valikosta Credits ja painele sitten
L1, KOLMIO, YLÖS, ALAS, O, O, YLÖS, YLÖS, YLÖS, ALAS.

SUIKODEN II

PLAYSTATION

SATTUMANVARAISET NIMET
Kirjoittaessasi nimeä peliin voit pitää alhaalla **L1 + R1 tai L2 + R2,** niin saat automaattisesti umpimähkään valitun nimen.

TELEPORTOI SALAISIIN PAIKKOIHIN
Kun olet saanut ryhmääsi mukaan Vikin, voit pyytää häntä teleportoimaan teidät jonnekin. Silloin tällöin hän saattaa teleportoida teidät väärään paikkaan. Yksi näistä vääristä paikoista on salainen huone Radatin kaupungissa. Siellä on paljon hyviä esineitä poimittavaksi.

SYPHON FILTER 2

PLAYSTATION

HARD MODE
Options-valikossa voit katsoa filmejä, jotka avaat selvittämällä pelin. Täällä voit nähdä myös kaksi extrafilmiä, jotka saat kun selvität pelin hardilla ja lopettamalla pelin hardilla. Valitse New Game ja painele sitten seuraavia näppäimiä samanaikaisesti: **Ylös + Select + L1 + R2 + Neliö + O, X.** Selvitettyäsi tietyt tämän vaikeusasteen radat, bonusfilmit avautuvat.

VALITSE LEVEL
Keskeytä peli ja valitse valikosta Map, mutta ilman että otat kartan esille. Pidä sitten samanaikaisesti alhaalla seuraavia näppäimiä: **Oikea + L2 + R2 + O + Neliö + X.** Mene sitten Optionsiin ja valitse **Cheats.**

CRAZY TAXI

DREAMCAST

Tähän koodiin tarvitaan kaksi ohjainta. Ykkösohjain tavallisesti A porttiin ja toinen ohjain C- eli kolmos porttiin. Aloita nyt peli ja ota Arcade tai Original mode. Kun pelaat, paina kakkosohjaimessa starttia, niin saat seuraavat cheatit käyttöösi.

Paina:

A = tavallinen kuvakulma
B = kuskin kuvakulma eteenpäin, paina uudestaan, niin saat saman kuvakulman taaksepäin
Y = sama kuvakulma kuin alkudemossa
X = paina kolme kertaa nopeasti, niin saat näkyviin nopeusmittarin

anime express

TEKSTI: MARTTI

ADV Films Englannista on pommittanut toimitusta viime aikoina useilla anime-filmeillä. Martti kääri hihansa ja laati kriittisen katsauksen vastaanottamastamme leffavalikoimasta.

METAL ANGEL MARIE

ADV FILMS ■ 80 MIN ■ K-14

Metal Angel Marie muistuttaa hieman *Video Girl Aita.* Pääosassa on kurjaa elämää viettävä tutkija, joka haikailee täydellisen tytön perään. Kuinka ollakaan on hän pian valmistanut Marie-robotin. Tästä seuraa tietystikin kiusallisia tilanteita ja ongelmia ihmissuhteissa. Marie on kuitenkin hauska robotti, joka kyseenalaistaa kaiken. Tämän 80-minuuttisen animeleffan huumori on ihan kunnollista, ja siitä irtoaa hyvinkin muutamat naurut. Ja vaikka *Metal Angel Marie* on suhteellisen vanha -se julkaistiin Japanissa 1996- on se kuitenkin väreiltään ja animaatiotasoltaan suhteellisen korkealaatuinen.

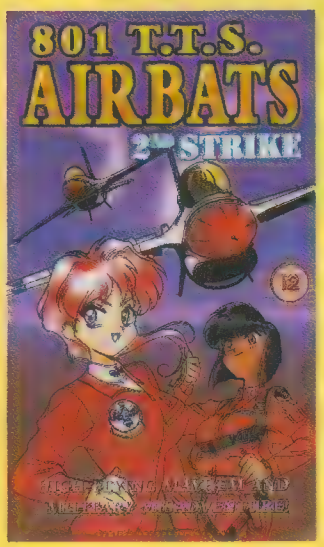
TAKEGAMI 2

ADV FILMS ■ 45 MIN ■ K-14

Ne, jotka eivät vielä ole kasvaneet ulos ultraväkivallasta ja yksitotisesta dialogista löytävät taatusti *Takegami 2:sta* monta mielenkiintoista hetkeä. Henkilökohtaisesti en ymmärrä, miksi ADV Films satsaa rahaa tällaiseen roskaan, mutta kysehän on makuasioista. Ne, jotka todella pitävät verestä, demoneista ja puolivillaisesta animaatiosta ovat varmasti sitä mieltä, että tämä filmi on parasta sitten *The Guyverin.* Itse en halua kajota tähän filmiin enää toistamiseen.

801 TTS AIRBATS: 2ND STRIKE

ADV FILMS ■ 55 MIN ■ K-12



801 TTS Airbats: 2nd Strike. on parhaita ADV Filmsin viime aikoina julkaisemia anime-leffoja. Filmi sekoittaa kekseliään juonen ja mukaansatempaavat lentokohtaukset erittäin kiinnostavaksi cocktailiksi. *801 TTS Airbatsin* henkilögalleria on erittäin mielenkiintoinen ja tasapainoinen ja vaikka sarjassa ei kovin dramaattisia käänteitä tapahdukaan, hahmot toimivat erinomaisesti. Minä pidän *801 TTS Airbats: 2nd Strikestä.* Erittäin paljon.

STREET FIGHTER II V VOL. 4

ADV FILMS ■ 74 MIN ■ K-12

Kenin ansiosta juuri vankilasta vapautunut Ryu lähtee henkilökohtaiselle ristiretkelle löytääkseen intialaisen taistelulajien mestari Dhalsimin. Molemmat miekkoset haluavat kehittää taitojaan, mutta Dhalsim-pirulainen ei luovuta taitojaan ilman, että molemmat voimamiehet joutuvat kokeisiin. *Street Fighter II V Vol 4* on hieman parempi kuin *Street Fighter II V Vol. 3,* vaikka sen juoni onkin yhä hieman ontuva ja vaikka animaatio on paikoin heikkolaatuista.Kuitenkin must todellisille faneille.

SAKURA WARS 2

ADV FILMS ■ 60 MIN ■ EI IKÄRAJAA

Kirsikankukat alkoivat kukkia Tokiossa pari kuukautta sitten. Täällä Suomessa saamme tyytyä ruusunpunaiseen räjähdykseen *Sakura Wars 2:n* muodossa. Filmeistä ensimmäinen oli melko kömpelö, mutta nyt tarina alkaa vihdoinkin rullata ja henkilöhahmot muuttuvat yhä paremmiksi. *Sakura Wars 2* nostaa menestyksellään rimaa, jonka sarjan kolmas ja viimeinen osa toivottavasti ylittää kirkkaasti.

BUBBLEGUM CRISIS TOKYO 2040

ADV FILMS ■ 72 MIN ■ K-12

Bubblegum Crisis on palannut hieman raikkaampaan muotoon. Night Sabersin hurjiin tyttöihin muutamaa vuotta aikaisemmin tutustuneet katsojat törmäävät heihin uudelleen *Bubblegum Crisis Tokyo 2040:ssa,* filmissä, joka on ladattu actionilla edeltäjiensä tavoin. Filmin tuotantoon on ottanut osaa sekä JVC:n että AIC:n leireistä, ja jäljestä päätellen he todella tietävät, miten hyvää ja laadukasta animea tehdään.

Bubblegum Crisis Tokyo 2040 on todellakin ostamisen arvoinen.

Kärki LISTAT

JAPANI

1	(-)	Ridge Racer V [PS2]
2	(-)	Kessen [PS]
3	(5)	Pokémon Silver [GBC]
4	(-)	Fantavision [PS2]
5	(6)	Pokémon Gold [GBC]
6	(-)	Muscular Ranking [GBC]
7	(-)	RPG Tsukuru [GBC]
8	(3)	Mobile Suit Gundam: Giren's Ambition [PS]
9	(-)	Street Fighter EX3 [PS2]
10	(-)	Card Hero [GBC]

Lista perustuu myyntiin Japanissa.

USA

1	(-)	Crazy Taxi [DC]
2	(-)	Mario Party 2 [N64]
3	(1)	Pokémon Yellow [GB]
4	(2)	Gran Turismo 2 [PS]
5	(6)	Pokémon Red [GB]
6	(4)	Pokémon Blue [GB]
7	(-)	NHL 2K [DC]
8	(-)	Dukes of Hazzard [PS]
9	(8)	Wrestlemania 2000 [N64]
10	(8)	Gran Turismo [PS]

Lista perustuu myyntiin USA:ssa.

INTERNET

1	(1)	Soul Calibur [DC]
2	(4)	Final Fantasy VIII [PS]
3	(3)	Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]
4	(2)	Gran Turismo 2 [PS]
5	(9)	Resident Evil 3: Nemesis [PS]
6	(7)	Crazy Taxi [DC]
7	(8)	Grandia [PS]
8	(-)	Pokémon Stadium [N64]
9	(10)	Final Fantasy Anthology [PS]
10	(-)	World Driver Championship [N64]

© World Charts

LUKIJAN LISTA

VIISI PARASTA

1. Resident Evil: Code Veronica (DC)
2. Legend of Zelda: Ocarina of time (N64)
3. Resident Evil Zero (N64)
4. Donkey Kong 64 (N64)
5. Worms Armageddon (PS)

VIISI TOIVETTA

1. Tenchuu 2 (PS)
2. Galerians (PS)
3. Mario Party 2 (N64)
4. Toy Story 2 (N64)
5. Bugs Bunny: Lost in time again (PS)

Voittaneen listan lähetti Ville Honkola Oulaisista.

Haluatko olla vaikuttamassa kärkilistoihin? Kirjoita postikortille **5** mielestäsi tämän hetken parasta konsolipeliä ja **5** pelin toivelistasi. Lähetä kortti seuraavaan osoitteeseen:

SUPER POWER, LISTAT, PL 317, 33101 TAMPERE.

KIRJEISSÄ LÄHETETTYJÄ LISTOJA EI LASKETA MUKAAN.

SUPER POWER TOP 20

FINAL FANTASY VIII [PS]	1.	(2)
POKÉMON [GB]	2.	(1)
GRAN TURISMO 2 [PS]	3.	(3)
LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME [N64]	4.	(6)
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS [PS]	5.	(5)
METAL GEAR SOLID [PS]	6.	(7)
CRAZY TAXI [DC]	7.	(8)
SAGA FRONTIER 2 [PS]	8.	(–)
DONKEY KONG 64 [N64]	9.	(4)
FEAR EFFECT [PS]	10.	(–)
SONIC ADVENTURE [DC]	11.	(10)
SOUL CALIBUR [DC]	12.	(9)
RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE [N64/DC]	13.	(–)
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 [PS]	14.	(11)
FINAL FANTASY VII [PS]	15.	(17)
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION [PS]	16.	(18)
F1 2000 [PS]	17.	(–)
NHL 2000 [PS]	18.	(13)
DINO CRISIS [PS]	19.	(12)
COLONY WARS: RED SUN [PS]	20.	(–)

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN

TOIVELISTA

PERFECT DARK [N64]	1.	(1)
FINAL FANTASY IX [PS]	2.	(4)
POKÉMON GOLD & SILVER [GBC]	3.	(2)
SHENMUE [DC]	4.	(5)
LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK [N64]	5.	(3)
RIDGE RACER V [PS2]	6.	(6)
GRAN TURISMO 2000 [PS2]	7.	(10)
TEKKEN TAG TOURNAMENT [PS2]	8.	(7)
BANJO-TOOIE [N64]	9.	(11)
FINAL FANTASY X [PS2]	10.	(8)
RESIDENT EVIL ZERO [N64]	11.	(12)
CHRONO CROSS [PS]	12.	(15)
LEGEND OF MANA [PS]	13.	(18)
THE LEGEND OF DRAGOON [PS]	14.	(9)
POKÉMON SNAP [N64]	15.	(20)
TUROK 3: THE SHADOW OF OBLIVION [N64]	16.	(16)
SPACE CHANNEL 5 [DC]	17.	(19)
PHANTASY STAR ONLINE [DC]	18.	(–)
SEGA GT: HOMOLOGATION SPECIAL [DC]	19.	(14)
EXTERMINATION [PS2]	20.	(–)

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN.

Kysymyksiä & Vastauksia

Heitä paha kysymys Super Powerin peliasiantuntijoille: Super Power / Lukijakysymykset, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere, tai superpower@egmont-kustannus.fi

Hei SP!

Harkitsen PlayStation2:n hankkimista, mutta ensin haluaisin tiedustella teiltä muutamaa asiaa. 1. Voiko PlayStation2:lla surffata Internetissä samaan tapaan kuin Dreamcastillakin? Jos voi, niin hyödyntääkö se modeemia vai laajakaista-yhteyttä? 2. Tullaanko PlayStation2 julkaisemaan Suomessa ennen joulua? 3. Onko totta, että pelit tulevat maksamaan yli 500 mk? 4. Sen lisäksi, että Pleikkari2:n pelit tulevat DVD-levyillä pitäisi kuulemma jonkun tulossa olevan manageri-pelin lukeutua samaan tasoluokkaan *Championship Manager 3:n* PC-version kanssa, vai kuinka? 5. Tuleeko PlayStation2:lle jotain uusia FIFA-pelejä? 6. Käännetäänkö *Shenmue* Pleikkari2:lle? 7. Suunnitteleeko Namco *Soul-Caliburille* jatkoa PlayStation2:lle? Kiitokset upeasta lehdestä.

SONYISTI

Terve Sonyisti!

1. Ei heti kättelyssä. Sony suunnittelee surffailun toimivan ensi vuonna. Luultavasti laajakaistayhteyden kautta, jos sellaisen omistaa. 2. Tarkkaa päivämäärää ei ole vielä julkistettu, mutta todennäköisesti Suomen julkaisu tapahtuu joskus syksyllä. 3. Japanissa Pleikkari2:n pelit maksavat suurin piirtein saman verran kuin PlayStation-pelitkin, joten ei ole mitään syytä miksi niille tulisi tälläkään sen enempää hintaa. 4. Teoreettisesti se on mahdollista, mutta manageripelit ovat aina olleet parhaimmillaan PC:llä, koska tietokonenäytöltä saa paremman resoluution kuin tv-näytöltä, ja lisäksi tietokoneen tyylinen hiiri on edellytys manageripelin kunnolliselle ohjailemiselle. 5. Electronic Arts on päättänyt panostaa vahvasti PlayStation2:een, joten FIFA 2001 tulee konsolille suurella todennäköisyydellä. 6. Ei, koska Shenmue on Segan suunnittelema eikä se julkaise sitä muiden firmojen konsoleille. 7. Ei sikäli kuin me tiedämme. Toisaalta, Namco alkanee valmistaa uutta Tekken-peliä.

SP

Hei SP!

1. Tuleeko *Legend of Legaia* Eurooppaan? 2. Miksi jenkkipeleissä on paljon siistimmät alkusivut kuin eurooppalaisissa versioissa? Minusta mekin ansaitsisimme yhtä hienot pelidesignit, eikö vain? 3. Tiedättekö mitään *Final Fantasy IX:n* hahmojen nimistä? 4. Mikä on animen ja mangan ero? 5. Milloin julkaistaan *Arc the Lad Collection?*

TUNTEMATON

Hei!

1. Kyllä, mutta sen julkaisua on siirretty toukokuun 24. päivään. 2. Sinun pitäisi nähdä japanilaiset alkukuvat. Ne ovat ylivoimaisia sekä USA:n että Euroopan kuviin verrattuna. Ilmeisesti pelejä muokkaavat firmat uskovat, että eurooppalaiselle yleisölle pitää olla tietynlaista suunnittelua, jotta se myisi. 3. Tunnemme jo kolme päähenkilöä: 16-vuotias sankari Zidan, 33-vuotias ritari Steinar ja 9-vuotias musta maagikko Vivi. 4. "Anime" tarkoittaa japanilaisia piirrosfilmejä ja "manga" japanilaista sarjakuvaa. 5. Kesällä, mutta koska kokoelman julkaisee USA:ssa Working Designs, se ei tule ikinä Suomeen.

SP

Hei SuperPower!

Ihmettelen miksi taannoin kirjoititte *Final Fantasy Antholo-gysta* SuperPowerissa, vaikka myöhemmin kerroitte, ettei peliä saada Eurooppaan? Miksette voineet mainita siitä jo aiemman artikkelin yhteydessä? Aiheutitte sekä minulle että kumppaneilleni pettymyksen, sillä uskoimme artikkelin jälkeen pelin olevan tulossa Eurooppaankin. Olimme jo valmiina painumaan kauppaan ja ostamaan sen.

PETTYNYT KUMPPANEINEEN

Hei pettynyt!

On aina ikävää tuottaa lukijalle pettymys, mutta itseasiassa kirjoitimme siinä jutussamme, että Final Fantasy Antholygy on import-peli, eli että se joudutaan tuomaan Eurooppaan jostain muualta. Tosin silloin uskoimme vielä, että Square saattaisi myöhemmin julkaista pelin Euroopassakin. Vasta muutama kuukausi sitten Square Europe päätti lyödä hanskat tiskiin projektin suhteen, mikä puolestaan johti meidän ilmoitukseemme siitä, ettei peliä julkaistakaan Euroopassa.

SP

Moi!

Kiitos hienosta lehdestä, joka on kehittynyt vain paremmaksi ulkonäön muutosten myötä. 1. Kuoleeko Dreamcast, kun PlayStation2 julkistetaan? 2. Milloin saamme Suomeen pelin *Resident Evil: Code Veronica?* 3. Mikä pelifirma on tuottanut parhaita pelejä viimeisen 10 vuoden aikana? 4. Luetteko kaikki saamanne kirjeet?

D.S.

Moi D.S.!

Kiitos kehuistasi.
1. Se riippuu yksinomaan siitä miten hyviä Dreamcast-pelejä tullaan julkaisemaan. Internet-mahdollisuutensa ja suhteellisen matalan hintansa ansiosta Dreamcastilla on suhteellisen suuri potentiaali säilyttää suosionsa julkaistaanpa PlayStation2 tai ei. Sen Sega todisti Tokyo Game Showssa.
2. Toukokuun lopulla.
3. Makuasia.
Jos katsoo miten monta peliä firmoilla oli top-50-listallamme viime kuussa, Nintendo on ykkönen, perässään Sega, Konami, Square ja Capcom.
4. Kyllä, mutta kaikille emme kykene vastaamaan.

SP

Tältä näyttää *Final Fantasy IX:n* päähenkilö.

Hei SP!

Olen todella hämmentynyt. Miten se nyt oikein on niiden PlayStation-pelien suhteen, jotka eivät toimi PlayStation2:lla? Minulla on monia japanilaisia import-pelejä ja haluaisin saada asiaan täyden selvyyden. Tiedättekö tarkasti mitkä nimikkeet toimivat ja mitkä eivät?

ARI

Terve Ari!

Sellaisia pelejä, jotka eivät ole yhteensopivia PlayStation2:n kanssa, ovat *Gradius Deluxe Pack, Hello Kitty's Cube de Cute, Wing Commander III, Formula 1 '99, Namco Museum Encore, Gallop Racer, Not Treasure Hunter, Toua Plan Shooting Battle, Okyuu No Hihou: Tension, Ongaku Tsukuuru: Kanadeeru 2, Monster Farm, Dragonbeat, Susume Kaizoku, Aidoru Promotion: Suzuki Yumie, Ysuiridou Keiryu Kohen, Densha Daisuki Purareru Ga Ippai, Virtua Pachisuro V, Virtua Pachisuro EX* sekä *Konya Mo Senryobako.*
Ei siis syytä mihinkään suurempaan huoleen.

SP

SEURAAVASSA NUMEROSSA

METAL GEAR SOLID II

Metal Gear Solid II on kenties kaikkien aikojen odotetuin konsolipelin jatko-osa, ja yhdistettynä PlayStation2:een pelikokemuksen mainostetaan olevan häkellyttävä. Mutta onko asia todellakin näin, vai onko kyse pelkästä liioittelusta? Super Power otti asiasta selvää – pysy mukana ja lue reportaasimme Hideo Kojiman luomasta

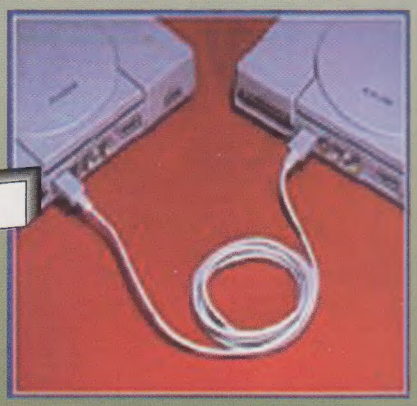
A

GAME HOUSE

Kesä alkaa rajulla Tarjouksella!

Nämä 3 tuotetta yhteensä vain !

100,-



I MB Muistikortti

Linkkikaapeli

Digitaaliohjain

Logic 3 laatua!

Tuotteita rajoitettu määrä, joten toimi heti!

Huom! Suositusta Joy Boy lehdestä on ilmestynyt jo toinen numero internetissä ! Ja tietenkin osoitteessa www.gamehouse.fi

GAME HOUSE

Kohta pelaa kaikki !

Tampere	Turku	Vantaa	Kuopio	Pori
33100	20100	01300	70110	28100
Tuomiokirkonkatu 34	Linnankatu 9-11	Unikkotie 9	Suokatu 30	Muuttanut (kysy uusi osoite)
p.03-223 1333	p.02-251 5690	p.09-873 3691	p.017-580 0560	p.02-641 5300
F.03-254 0830	F.02-251 5808	F.09-873 3692	F.017-580 0561	

Game House
Nettikauppa
www.gamehouse.fi